

本期焦点：降龙在手十八式！——聊天表情2008再战江湖
售价6元
Popsoft
电脑应用和娱乐的第一选择
大众软件®
2008年 半月刊 总第275期
www.popsoft.com.cn
18
解读网页游戏
"本期赠送价值214元的ESET NOD32安全套装正版激活码"，索取办法详见"大众特报"A13页
超级宇宙战舰大战
SUPER STARSHIP WARS
http://webgame.popsoft.com.cn
P49
英特尔迅驰2 VS AMD PUMA移动计算平台
P102
Showgirl的道德争辩
P108
"三星电子杯"WCG2008电子竞技大赛中国总决赛报道
ISSN 1007-0060
18


完美特服号 QQ: 96061
官方网址:http://kdxy.wanmei.com
口袋西游
WWW.KDXY.COM
西游夏日恋曲
今年夏天，我来到了《口袋西游》
在这里，我收养了很多可爱的小宠物，
我看着他们一天天长大，和他们一起
去野外探险，每天晚上，我的小宠物
都会唱歌给我听……
我加入了义社，认识了很多很多的
新朋友。我们每天都会去爬山、游泳、
欣赏日出日落，或者去长安城逛街
shopping……
我还碰到了他，他也是第一来到
《口袋西游》，每次当他乘坐筋斗云
在蓝天上飞过的时候，我的心都会跳
的好快……
今天晚上我们要开篝火晚会，听
说他也会来，希望今天，他能注意到
我……
完美时空
PERFECT WORLD
读者回复个人详细信息至xypm@wanmei.com，将有机会得到精美礼品！
北京完美时空网络技术有限公司 http://www.wanmei.com 客服电话：(010)58859166
完美一卡通
PERFECT CARD









舞动你的青春，挑战人生目标，
来汇众益智游戏学院、动漫学院你也可以成为动漫游开发高手！
我们拥有——
贴合企业需求的课程体系、经验丰富的专家师资团队、专业完善的就业服务网络！
四年来，我们已经带领全国数万名有志青年实现了自己的人生目标，相信你也可以成为他们中的一员！
挑战永不停步，激情成就人生！

招生专业	所获证书	就业岗位
游戏美术设计	    ● 国家信息技术紧缺人才职业技能证书；● OSTA职业技能认证；● 亚洲一流的数字娱乐人才培养基地权威认证—游戏程序开发 游戏美术设计工程师	游戏美工、游戏动画设计师、游戏美术设计师……
游戏程序开发		网络游戏程序员、手机游戏程序员、游戏程序开发工程师……
3D高级动画设计	● 国家劳动和社会保障部OSTA职业技能认证；● 亚洲一流的数字娱乐人才培养基地权威认证—3D高级动画设计师	卡通动画设计师、插画及故事板创作师、电影视觉效果制作师、3D动画制作工程师……

更多详细信息请点击：
www.gamfe.com

动漫学院校区：

★ 北京中关村校区:010-51651118
★ 北京公主坟校区:010-63966412
★ 北京劲松校区:010- 51399712
★ 北京CBD校区:010-84492713
★ 北京马甸校区:010-51288993
★ 北京基地:010-59798211
★ 石家庄校区:0311-85332505
★ 天津校区:022-27333271
★ 青岛校区:0532—80931700
★ 沈阳校区:024-22766600
★ 长沙校区:0731-4772330
★ 郑州校区:0371-63979871
★ 济南校区:0531-81921219
★ 西安校区:029-85239553
★ 成都校区:028-85586115
★ 重庆校区:023-63600022
★ 南京校区:025-85420528
★ 无锡校区:0510-81026156
★ 杭州校区:0571-87247759
★ 武汉校区:027-87685520
★ 上海校区:021-36080666
★ 广州校区:020-81306761
★ 深圳校区:0755-33087755

游戏学院校区：

★ 北京中关村校区:010-51651119
★ 北京公主坟校区:010-63966411
★ 北京马甸校区:010-51288995
★ 北京劲松校区:010-51399711
★ 北京CBD校区:010-84493187
★ 北京基地:010-59798211
★ 石家庄校区:0311-85332505
★ 沈阳校区:024-22532885
★ 济南校区:0531-82399012
★ 天津校区:022-27333271
★ 青岛校区:0532-80778160
★ 郑州校区:0371-63979871
★ 长沙校区:0731-4457601
★ 西安交大校区:029-82666683
★ 西安小寨校区:029-85381691
★ 大连高新园区校区:0411-85875111
★ 大连西岗校区:0411-66663300
★ 成都校区:028-85586115
★ 重庆江北校区:023-63630011
★ 重庆党校校区:023-68577088
★ 昆明校区:0871-5311715
★ 武汉校区:027-87685520
★ 厦门校区:0592-5163281
★ 杭州校区:0571-88270079
★ 无锡校区:0510-82300248
★ 南京校区:025-85420528
★ 广州校区:020-87566175
★ 深圳校区:0755-83346024
★ 上海浦东校区:021-51309188
★ 上海虹口校区:021-65606006
★ 上海徐汇校区:021-64751010



大众数码
数字生活的贴身伴侣
www.popdigi.com.cn
05
3G放号之
08单反全接触
三星GX20&索尼α350
月刊
大众数码
2008年 总第16期
www.popdigi.com.cn
数字生活的贴身伴侣
奥运合刊
07 08
另类的璀璨珠宝
它叫高达
笔记本的咖啡生活
哦！我的甜蜜
联系人
功能表
Anycall
三星奥运手机SGH-F488E
月刊
大众数码
www.popdigi.com.cn
数字生活的贴身伴侣
06
P009
水数码
UMPC竞技场
08新款高清DV全接触
免费高清欣赏全攻略
聚力量一起同行
《大众数码》是一本新锐数码导购手册，栏目新颖，内容丰富，拥有新潮全面的数码产品资讯。杂志设计风格活泼，视觉效果非常棒，实为数码玩家的知心伙伴。
本杂志为月刊，定价10元。大16开尺寸，全彩铜版纸印刷。
订阅方式A
向编辑部邮购，我们会直接给您邮寄杂志。汇款时请注明联系方式、订阅项目等具体细节。如果有问题，可以拨打010-88135248-1236咨询。
订阅方式B
在淘宝网直接订阅，登录我刊在淘宝网上的读者服务部http://shop34339740.taobao.com，联系我刊读者服务人员，订阅杂志。
订阅方式C：邮局订阅
邮发代号：80-607（《大众数码》）



幻想学园 Online
Fantasy College Online
点击爱情的左键
我们幻想学园见
FC.runup.cn
超炫职业
超多宠物
超Q坐骑
超百种任务
上学不用钱哦!
热情招生中
RUNUP
深圳千蜂云起信息科技有限公司
SHEN ZHEN RUN UP INFORMATION TECHNOLOGY CO.LTD

CONTENTS 目录

2008年第18期 总第275期

18
2008
本期推荐

网络时代
降龙在手十八式！
——聊天表情2008再战江湖



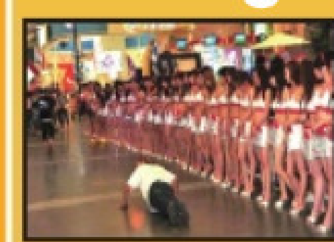
究竟是闻新人笑，还是听得旧人哭，眼下，传说已久的降龙十八掌绝技突现江湖……

实用软件
排排坐吃果果
——全面整理凌乱的电脑文件



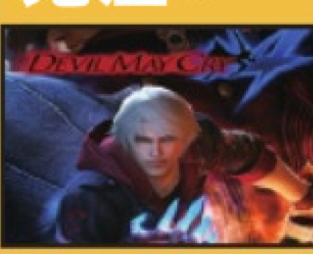
不过好在有各种各样的文件管理软件，可以帮助我们将混乱变为整洁，就跟着我们一步步……

在线争锋
Showgirl的道德争辩



自从有游戏厂商参加本土游戏展以来，相关的话题似乎只跟Showgirl、Showgirl、Showgirl有关——就是跟游戏无关。

攻城略地
鬼泣4



经过前几代的品牌塑造，爽快、耍酷几乎成为了“鬼泣”系列的代名词，《鬼泣4》更是将这些优势和特点发挥得淋漓尽致。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 李刚
本期责编 刘姗姗
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 尹博 陈文
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2008年09月16日
零 售 价 人民币 6.00元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元


超級宇宙戰艦大戰 Shoot
SUPER STARSHIP WARS
超级宇宙战舰大战
SUPER STARSHIP WARS
免费 大型多人在线 舰队战略游戏
http://webgame.popsoft.com.cn
每天只需很短时间，无需练级
宇宙战舰组装系统，巨炮、导弹任意搭载
殖民星球，建造帝国，统一宇宙！！

编辑部报告

“番茄花园”翻了

从番茄花园论坛被封起，番茄花园美化修改版Windows XP的作者、软件下载网站番茄花园站长洪磊被抓的传言就在网络间迅速传播。“8月18日下午1：00之后，网站开通。网站公告称：‘番茄花园娱乐网正在改版中……’一个曾经提供装机光盘的技术网站，在改版中称自己为‘娱乐网’，足以说明，该网站发生了不小的变化”（8月18日华军网华军资讯）。及至20日，终于传出确切消息，洪磊确实被警方拘捕了。珊瑚虫的前车之鉴，仿佛并没有起到警示的作用，于是又有了“番茄花园”的洪磊被捕。我想这一次的警醒作用可能会更大，因为我们已经看到了“破解”的尽头。

我不想讨好谁，所以要说些实话。这年头随大流总是没错，只要有人在博客上论述房价必跌一定是百姓脊梁，凡是敢说房价要涨必是开发商的走狗；凡是说盗版有理也肯定叫好声一片，凡是敢说盗版可耻就是乌龟王八蛋，于是就有了“版权费我们在清朝已经付过了”的名言。看看我们的单机游戏，看看我们的应用软件市场，盗版搞死的不是微软，不是EA，是我们自己的游戏公司和软件公司。就算我们的版权费已经在大清朝付过了，保不齐哪天人家来说，你们清朝的版权费用光了，再来交时，我们发现自己又已经拿着大刀长矛了。那些要为破解者鸣冤叫屈的人们请扪心自问，你们究竟是为他们“技术高超、为国争光”而辩护，还是为了自己能永远享受那份偷来的免费午餐而呐喊。

也许很多人看了会咒骂我，但这真是我的心里话。我等待着板砖。

棍僧 Stick@popsoft.com.cn

完成于Windows XP

下期预告

实用软件： 将DIY进行到底
网络时代： WEB2.0的群智力量
在线争锋： 网易选择了《星际争霸Ⅱ》
攻城略地： 风色幻想XX——交错的轨迹

★读者回函卡幸运读者获奖名单★

TOP TEN投票幸运读者

四川	胡　枭	辽宁	孙冬昊
北京	王驭伦	辽宁	张　骞
湖北	余　健	天津	吴　笛
北京	张　硕	辽宁	于盛滨
甘肃	刘有鹏	天津	张　钧

评刊幸运读者

安徽	朱宏生	河北	陈　俊
福建	周　夏	山东	谭树仑
四川	田　野	河北	刘建成
甘肃	战　辉	甘肃	杜海云
云南	缪　琦	吉林	尹成柱

奖品为横版休闲游戏《灵游记》提供的游戏纪念T恤衫一件

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）



掌握世界
——爱国者P8880 MID

■晶合实验室 壹分

厂商：爱国者（aigo）　　上市状态：已上市
售价：8880元　　咨询电话：400-610-6666
附件：便携包，说明书等　　推荐：追求时尚科技的高端用户

爱国者P8880是爱国者首款MID，同时也是爱国者涉足X86架构个人终端设备的第一款产品。P8880的设计风格简约大方，采用与手机类似的滑盖式设计，可有效缩小携带时的体积，这一方案也被大部分MID制造商所采用。从测试表现来看P8880的滑轨强度较好，不过推动时手感一般。产品正面的大部分空间被一块4.5英寸16：9触摸屏占据，分辨率高达800×480，达到WVGA标准，屏幕色彩通透，亮度充沛，显示效果精细明快。

推开滑盖就可以看到P8880漂亮的键盘


背面的滑轨

由于采用触摸式操作，因此产品正面只有一个“Smart Key”轻触式按键，用于呼出快捷菜单。P8880的黑色外壳经过抛光处理，具有类似钢琴漆的质感与效果，不过也难免在使用中留下指纹和汗渍，为此包装内附赠了一块质量不错的软布和便携包。电源指示灯位于滑盖右下角，开机后会发出绿色的光线，非常漂亮。


漂亮的绿色电源指示灯


精致的便携包

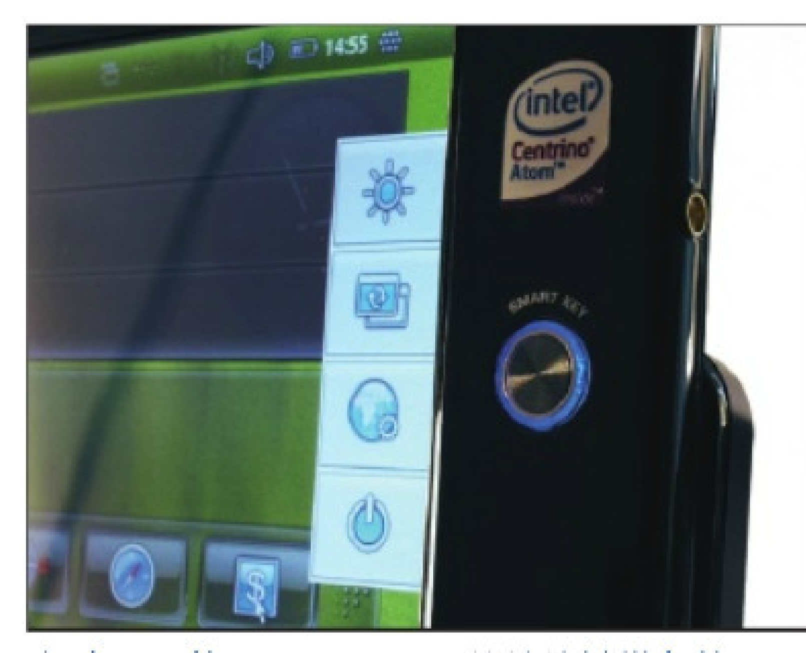
MID是什么？

“MID”是“Mobile Internet Device（移动互联网设备）”的缩写，从字面上看这是一种可以随身携带的，随时随地上网的小型设备，其研发口号是“把互联网装进口袋里”。MID是由英特尔倡导的新型个人移动终端，它与UMPC的区别在于体积更小、更易于携带且功耗更低，强调易用性和便捷的网络连接。由于MID同样基于X86架构设计，因此理论上可以对现有的PC软件和操作系统提供良好的支持和兼容性。

MID采用英特尔迅驰凌动（Centrino Atom）平台，这是一套与迅驰平台类似的系统，包括了处理器、芯片组、通讯模块等，其整体性比迅驰平台更高。这对制造商而言可以减少最终产品研发制造中的成本，负面影响则是容易造成产品的同质化（性能、功能和外观相同或近似），如何避免同质化问题显然是摆在制造商面前的一道难题，本次评测也将着重考量P8880在这方面的表现。和迅驰平台相同的是所有的MID都会贴上“迅驰凌动”的标志，不过最近英特尔宣布放弃“Centrino Atom”品牌，今后所有的MID将统一为“Atom（凌动）”标志。

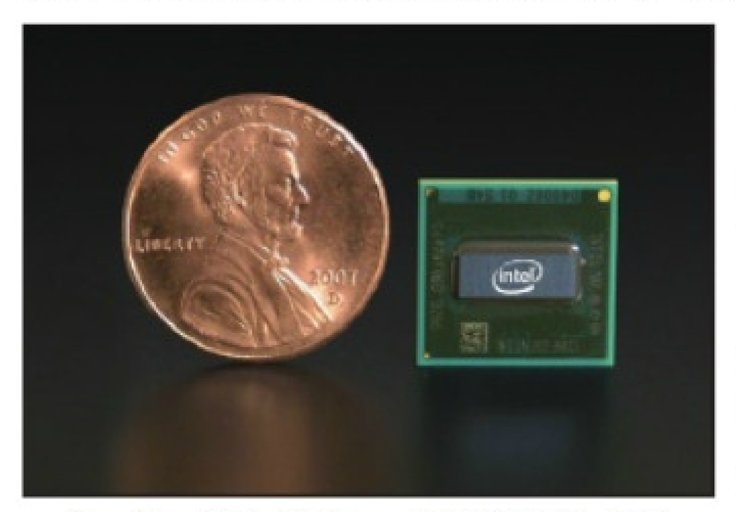


迅驰凌动标志



机身正面的“Smart Key”快捷按键带有蓝色背光，一触即亮

P8880采用代号为“Menlow”的Atom Z500处理器，主频800MHz，支持超线程技术。Menlow处理器投影面积仅25mm²，内部集成4700个晶体管，功耗可在0.65～2.4W之间自动调节，最低的平均功耗为160～220mW，闲置功耗只有80～100mW。与常见的ARM系统不同，目前的凌动平台包括一个独立的ISCH芯片——英特尔系统控制器（Intel System Controller Hub），这也导致主板面积较大，妨碍了便携性的进一步提高，英特尔表示在今后的Atom平台中将把处理器和ISCH整合在一起进一步缩减主板面积。ISCH的功能与主板中的南北桥芯片类似，集成了专门为凌动平台开发的GMA 500低功耗显示核心，并提供对USB 2.0等接口的支持。


Menlow核心的Atom处理器非常小巧

这款产品配备了512MB DDR2 400内存和4GB SSD固态存储装置，考虑到为MID开发的软件大部分体积小巧，因此这个容量完全可以满足一般应用需求，何况P8880还支持Micro SD扩展，并可使用U盘存储设备，因此存储空间方面没有太多问题。由于MID的主要功能定位是各种网络应用，因此这款产品在机身正反面各有1个摄像头，正面的30万像素摄像头和机身底部的麦克风主要用于视频聊天等应用，背面的300万像素摄像头具有自动对焦功能，可拍摄最高分辨率为2048×1536的照片。


机身正面左上角的30万像素摄像头

在网络连接方面，P8880支持802.11b/g无线网络，这也是目前主流的无线网络协议标准，使用方式与笔记本电脑相似，用户可以方便快速地与附近的无线路由取得连接。虽然凌动平台能够支持WiMax，不过由于其应用前景在国内并不明朗，因此P8880并未直接提供对WiMax的支持。



机身背面的300万像素自动对焦摄像头

在P8880的电池仓底部，还有一个SIM卡插槽，这个插槽很可能是为将来的功能扩展预留。爱国者的开发人员表示虽然目前的凌动平台并不支持手机功能，但通过附加第三方的通讯模块，MID就可以实现拨打电话和对移动网络的支持，与手机没有区别。只是当处理器处于深度休眠的C6状态时，目前还无法通过手机信号将其唤醒，使用起来难免有些不便。

这款产品配备一块容量为3060mAh的锂电池，整机重量约330g（实测，含电池），体积比常见的PPC（基于Windows Mobile系统的智能手机）略大一些，随身携带并无不便之处。测试中其连续使用时间约2.5～3小时左右，虽然比一般的笔记本电脑要长，但我们认为MID在这方面的理想值应当在4小时以上。


电池仓底部预留了SIM卡插槽

P8880的按键和接口并不多，音量调节和相机快门位于机身顶部，电源开关和锁定键则位于机身底部，除此之外只有机身正面的“Smart Key”。接口方面在机身顶部提供了1个标准的USB 2.0和1个mini USB接口，Micro SD插槽位于mini USB接口旁边，机身的右侧是GPS天线接口，电源接口则位于机身底部。值得一提的是除GPS天线接口外，所有的接口都提供了防尘盖。


机身顶部的接口

由于目前微软尚未针对MID开发专用的操作系统，因此目前绝大部分此类产品都采用了Linux系统，P8880采用了由红旗开发的MID专用Linux系统。这套操作系统的主界面设计风格与Windows Vista类似，并按季节分为四种不同的主题配色，界面制作精美。红旗针对MID特点和用途精减了不必要的功能，使操作系统运行速度得以提高，考虑到大部分用户的使用习惯，在操作方式、界面设计和功能配备上都与Windows系统相似。


操作系统主界面

使用Linux系统的好处是功能扩展十分容易，P8880中预装了音视频播放器、PPlive网络电视、电子书浏览器、照片管理、腾讯QQ、大智慧（股票交易分析）、支付宝平台、照片翻译、GPS等多种软件，甚至还包括了几款小游戏，基本涵盖了当前网络应用的主要类型。其中照片翻译功能可以将照片中的中文或外文翻译成用户需要的语言，比传统的翻译软件更方便，对于经常出国或需要接触外文资料的人而言相当于一个“活辞典”。实际上在爱国者MID的开发过程中曾就功能设置向本刊征询意见，当时我们建议增加的功能之一就是照片翻译。



预装多种软件



除了高昂的售价和手感一般的滑轨之外，我们认为爱国者P8880是一款设计比较完善的产品，屏幕显示效果出众，触摸操控也很方便，在应用功能方面也充分考虑了目标用户的需求，支付宝平台、大智慧、Skype、照片翻译和GPS等功能都很实用，值得资金充裕的高端用户考虑。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

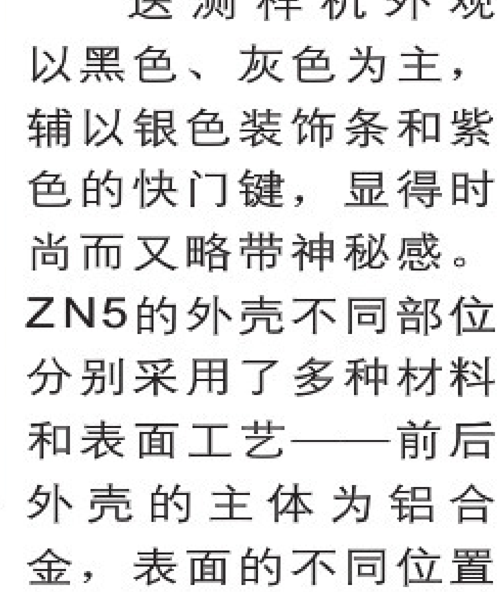


随手撷取——摩托罗拉ZINE ZN5手机

■晶合实验室 壹分

厂商：摩托罗拉（Motolora）	上市状态：已上市
售价：3700元	咨询电话：400-810-5050
附件：样机不详	推荐：追求时尚的用户

专业拍照手机一直是摩托罗拉产品线中缺失的一角，对于一个主攻年轻消费群体，并且以时尚标榜的品牌来说，这是非常令人遗憾的。今年6月23日，摩托罗拉宣布与柯达展开合作，随即推出了拥有500万有效像素和自动对焦功能的ZINE ZN5拍照手机。



与柯达合作的拍照系统

送测样机外观以黑色、灰色为主，辅以银色装饰条和紫色的快门键，显得时尚而又略带神秘感。ZN5的外壳不同部位分别采用了多种材料和表面工艺——前后外壳的主体为铝合金，表面的不同位置分别经过抛光和喷砂处理，轻薄美观且坚固耐用；键盘区为塑料材质，表面经过磨砂处理，可提高摩擦力，增强输入时的手感；手机下部外壳表面覆盖类肤质涂层，触感细腻顺滑——多种材质和工艺的混合使用显示出很强的加工能力。



独特的侧面轮廓，摄像头部分非常突出

ZN5采用直板设计，拥有一块26万色2.4英寸QVGA液晶屏，分辨率为240×320，屏幕色彩表现较艳丽，亮度较高，在户外使用时也不用担心看不清楚显示内容。这款产品的键盘区融合部分ROKE E8的特点，支持“魔换”功能，不过按键由E8的电子振动改为普通的薄膜式，手感一般。“魔换”界面也集中在与拍照相关的功能上，没有为音乐播放进行单独设置。



具有“魔换”功能的键盘

这款产品依旧沿用了Linux操作系统，由于采用了新的ARM11处理器，因此整体响应速度有明显提高。ZN5拥有350MB内存，并支持最高4GB的Micro SD扩展，能满足绝大部分用户的需求。这款产品支持无限时录音和MP4、RM、3GP等多种视频格式的播放，内置的MP3播放器支持WMA、MP3、AAC、AAC+等多种音乐格式，并具有多种音效模式，还提供了一个标准的3.5mm立体声耳机插孔。数据传输方面支持蓝牙2.0和USB，使用很方便。

ZN5最吸引人的就是和柯达合作的拍照系统，摄像头位于手机背面，带有一个类似卡片式数码相机的滑动镜头盖，用户只要推下镜头盖即可进入相机模式，此时键盘区也自动转为拍照界面。ZN5的500万像素的CMOS感光元件可输出最高分辨率为2560×1920的照片，柯达则提供了带有多层镀膜的自动对焦镜头，配合内置的氙气闪光灯和对焦辅助灯，即使在较暗的环境中也能获得较好的成像效果。



特写模式样张，细节刻画能力不错，自动白平衡也较准确

测试中ZN5的拍照能力给我们留下了良好的印象，自动对焦快速且准确，成像锐利画面干净，夜景拍摄时具有一定的降噪能力，自动白平衡的表现也比较好。ZN5提供了自动、水平、特写3种对焦模式，自动、荧光、荧光灯、日光、暗光共5种白平衡模式，并可将闪光灯设置为自动或关闭，能够满足大部分拍摄场景的要求。在特写模式下最近对焦距离约15cm，具有一定的微距拍摄能力，非常适合给手边的小东西拍照，独特的全景拼接功能可帮助用户拍摄更广阔的风景照片。



整体来看，ZN5是一部非常适合拍照用的手机，成像质量和拍摄功能在同类产品均属不错，能够胜任拍摄身边的小物件或一般性的纪念留影。这款产品的电池表现较好，可持续待机约10天，连续通话时间超过5个小时。如果你有比较充裕的资金预算，ZN5将是一个不错的选择。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

指尖的高清电视
——佳的美UTV-828数字电视棒

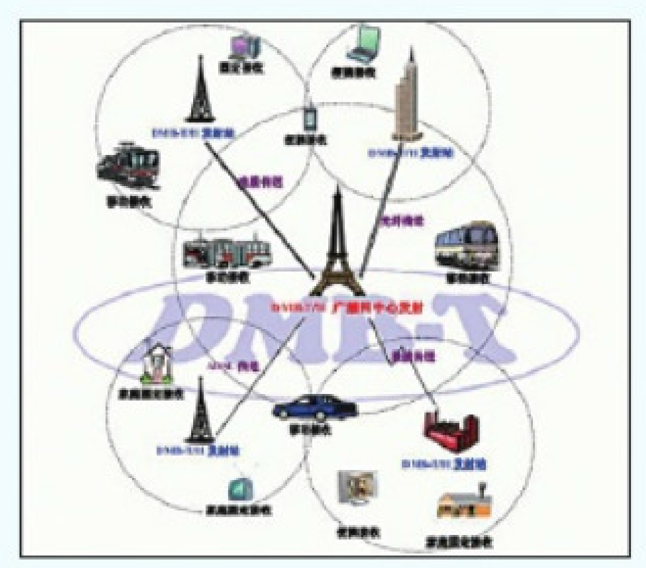
■晶合实验室 电子土豆

厂商：佳的美电子（GADMEI） 上市状态：已上市
售价：499元
附件：遥控器、迷你RF增益天线、说明书等
推荐：处于DMB-TH信号覆盖地区的用户
咨询电话：0763-3699999

盼了多年的奥运会终于在北京开幕了，除了传统的电视机和网络视频，如今又多了一种数字电视转播收看渠道，那就是地面无线数字电视广播。2008年1月1日，基于国标地面无线数字电视标准DMB-TH标准的CCTV-HD央视高清频道电视信号开始在北京广播，此外还提供了6套标清节目。目前天津、上海、成都、广州、深圳、武汉、南昌、青岛、苏州等城市也已开通了DMB-TH广播，其他许多大中城市也在陆续开通或转换中。我们这次收到的佳的美UTV-828便是一款可用于收看DMB-TH无线数字电视的电视棒。

DMB-TH地面无线数字电视标准

国家标准化管理委员会于2006年8月30日颁布了GB20600—2006《数字电视地面广播传输系统帧结构、信道编码和调制》强制性国家标准，确定将DMB—TH作为地面无线数字电视标准，并于2007年8月1日起实施。DMB—TH标准以TDS—OFDM技术为基础，以多载波技术为主，融合了单载波技术，在作为强制性地面标准的同时，也可用于移动电视。该标准支持高清晰度电视、标准清晰度电视和多媒体数据广播等多种业务，只要有无线信号覆盖，用户能在任何安装了接收装置的移动和固定载体中收看数字电视节目。



DMB-TH传播示意图

相对于上一代的UTV-808，佳的美UTV-828采用了新的芯片，接收效果更加清晰、稳定，外观也更时尚。其体积非常小巧，尺寸仅为100mm×24.5mm×10mm，只比普通U盘略大；奶白色外壳边角圆润，正面有GADMEI Logo和暗红色的红外接收窗。产品附带了功能齐备的遥控器和迷你RF天线。

UTV-828采用USB 2.0接口，兼容Windows XP SP2/Vista系统，能接收1080i和720p的高清电视节目，支持MPEG2和H.264编码。安装好驱动和附带的BlazeDTV 3.5软件后，它能自动扫描数字广播频道并储存，可在电脑上实现观看、暂停、录制、回放数字电视、图文广播和数字立体声广播节目，还具有EPG节目指南、时光平移、智能搜索、多频道预览、实时/预约录制电视节目等高级功能。

有资料称目前北京五环以内均覆盖了DMB-TH地面无线信号，但大量高层建筑的存在，使得无线电波对接收角度存在较严格的要求。



BlazeDTV 3.5软件界面可支持“时光平移”

我们在北京西四环边的写字楼里进行测试，此处距离中央电视塔直线距离约3公里，附近有高楼遮挡，我们将天线放置在多个窗口均未能搜索到电视信号，最后用东芝Qosmio笔记本电脑连接UTV-828放到走廊上的窗户边，将天线对准正东方向，终于扫描到了北京BTV高清奥运频道。该频道提供了1080i的高清视频信号，画面清晰度非常好，伴音也很清楚。由于1080i视频对硬件要求很高，如果电脑配置不够高，播放时会不太流畅。



BTV奥运高清频道的电视画面

UTV-808的时光平移功能在观看比赛时非常实用，只要在软件进行简单设定（平移时间只取决于硬盘缓存大小的设定，这便是在电脑上看电视的好处），即使错过某个精彩比赛瞬间，也可很方便地进行回放，并可预约录制整段节目。



有了佳的美UTV-808这样的DMB-TH无线数字电视棒，我们观看电视不必再局限于家中，在办公室、酒店、机场……随时打开笔记本就能接收电视信号。我们建议在购买相关产品之前，应该先了解自己活动区域的信号覆盖情况，但相信随着无线数字电视产业的发展，信号覆盖的问题将有望逐步解决。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆




广色域大屏

——优派VX2640W液晶显示器

■晶合实验室 电子土豆

厂商：优派（Viewsonic） 上市状态：已上市
售价：3688元
附件：连接线缆、说明书、驱动光盘等
推荐：预算较充裕，青睐全高清规格的家庭用户
咨询电话：800-820-3870

由于1080P全高清（Full HD）视频要求的1920×1080分辨率一般只有24英寸以上规格的台式LCD才能提供，24、26乃至28英寸大屏产品也逐渐进入了家庭用户的视野。两年前我们评测24英寸的专业级液晶显示器时，它们大都还在万元级的价位，而如今采用TN屏的一线品牌24英寸产品早已卖到了2000多元乃至更低，个别品牌的28英寸LCD甚至跌破了3000元。

VX2640w便是优派的一款26英寸超广色域102%全高清液晶显示器。与同为1920×1200分辨率的24英寸优派VX2435wm相比，VX2640w能提供更大的显示面积，且点距增大到0.2865mm（VX2435wm为0.270mm），最佳分辨率下文本更大更容易阅读。这款产品是今年上半年发布的，但由于种种原因，直到最近才批量上市。

从年初水晶鞋曲线设计的VX2262wm开始，优派改变了VX系列产品沿用近两年的传统外型，VX2640w采用流行的窄边框搭配银色微笑形装饰，银黑双色搭配也是优派的一贯风格。但VX2640w并没有采用过去VX系列的黑色烤漆工艺，而回归了VX2025时代的亚光风格，显得更加沉稳，仍不失大气。正面的优派三只小鸟标志和Viewsonic金属Logo相当醒目，电源开关和控制按键位于面板正下方。VX2640w采用内置电源设计，机身厚度控制得较好，背部有大量散热孔，并提供了约束电源线和信号线的理线夹。由于26英寸的屏幕较大，如果电脑桌高度不合适容易有仰视的感觉，要是厂商能提供高度调整功能，相信会更受用户欢迎。

VX2640w采用16.7M色的TN面板，这也比较符合其产品定位，毕竟大尺寸VA面板的成本仍较高。它支持102%超广色域，拥有3ms灰阶响应时间、400cd/m2的高亮度和4000：1的动态对比度。VX2640w提供了模拟D-sub、数字DVI-D和HDMI接口。它通过了严格的TCO'03安规认证。

我们采用DVI-D接口连接显示器，色温设为6500K，用DisplayMate 1.25将对比度和亮度调到最佳状态后开始测试。样机在白色背景下亮度均匀度表现良好，而黑色纯度也比较好，但屏幕下端有轻微漏光，好在只是在全黑背景下会有所察觉。灰阶方面，DisplayMate的“黑标准调整”（范围1～64）和DisplayX中256级灰度测试中均能看到第4～5级灰块（越暗值越低），亮部和暗部的灰阶层次过渡均比较清楚；屏幕色彩还原较好，色调略微偏暖，暗部色彩过渡很平滑，虽然色彩整体上不像高端VA面板产品那样通透，但对于一款TN面板产品来说已属良好。这款LCD的标称可视角度为160°/160°（水平/垂直），它并未出现大屏TN面板LCD常见的边角色彩失真现象，水平可视角度很好，垂直角度尚可，而3ms的响应时间使其用户基本不会受到液晶拖影的困扰。


边框下延的“微笑曲线”


优派三只小鸟标志



显示器背面有挂墙孔

优派VX2640w主要规格	
面板	26英寸TN
最大分辨率	1920×1200
亮度	400cd/m²（典型值）
对比度	1000：1（典型值）/4000：1（动态）
显示色彩	16.7M（102%广色域）
安规认证	CCC、TCO'03等



我们在VX2640w上试玩了《极品飞车：职业街头》等热门DX10游戏，并播放了北京奥运会开幕式的高清视频片段，Full HD大屏LCD的清晰度和宽广视野优势非常突出。如果你非常看重Full HD规格，而又嫌24英寸略小，拥有广色域和良好色彩还原的VX2640是不错的选择，只是目前其价位与主流24英寸产品相比显得偏高。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆



挑战极限——KINGMAX CLASS6 SDHC闪存卡

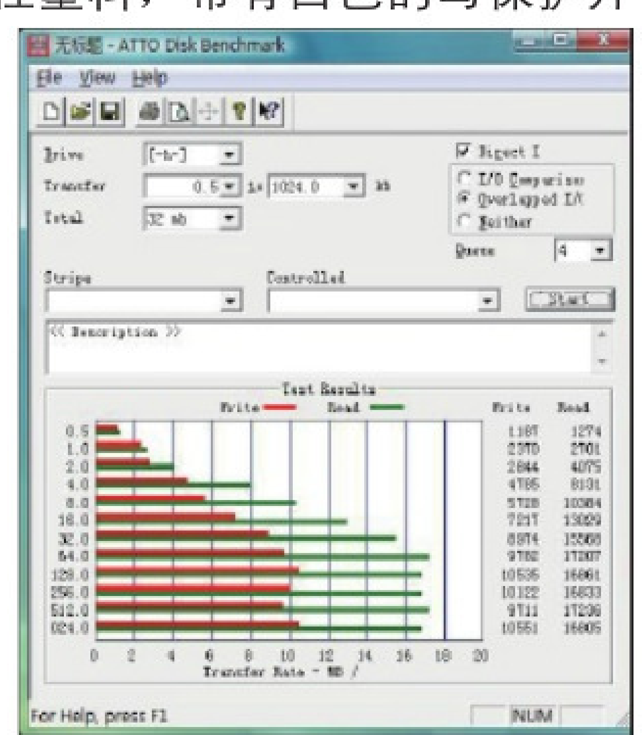
■晶合实验室 壹分

厂商：KINGMAX　上市状态：已上市
售价：420元（16GB）　咨询电话：800-810-2365
附件：样品不详　推荐：资金充裕的高端用户

很长一段时间以来SD/SDHC的容量一直停留在8GB，虽然有厂商先后拿出了更高容量的样品展示，但最终的零售产品却迟迟不见踪迹，这种情况对于那些使用高端数码单反相机和数码摄像机的用户来说非常痛苦，毕竟没有人愿意出门的时候带上一沓存储卡。最近KINGMAX终于拿出了可供正式销售的16GB SDHC。


从背面就能看出没有采用PIP封装

这款产品属于SDHC Class6，没有采用KINGMAX独有的PIP封装技术，因此外观与普通SDHC相同，外壳为坚固的蓝色工程塑料，带有白色的写保护开关，卡片拿在手里挤压也没有变形的迹象。卡片背面用激光蚀刻了生产编号和品牌标识，金手指的镀层表面光滑、色泽纯正，产品做工令人满意。按照SD协会发布的“SD 2.0系统规范”中的规定，标称Class6的产品其性能应当满足高端数码单反相机连拍和其他专业设备的要求。根据这一规定，实际写入速度要超过6MB/s才能达标。我们采用ATTO Disk Benchmark对其进行测试，16kB以上文件的最高写入速度达到10.535MB/s，最高读取速度达到17.236MB/s，性能出色。


ATTO Disk Benchmark测试成绩

这款产品的性能较好，可以满足高端数码相机连拍的要求，同时也能胜任DV等其他数码设备的存储介质，最高17.236MB/s的读取速度用来充当个人多媒体播放器的扩展存储也很合适，推荐高端用户选择。

晶合实验室测试联盟

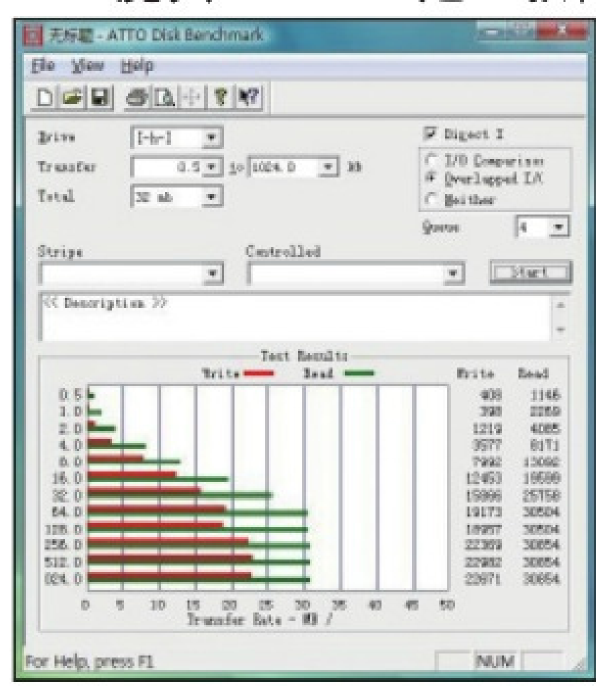
炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

比移动硬盘更好——魔典MD-802固态硬盘

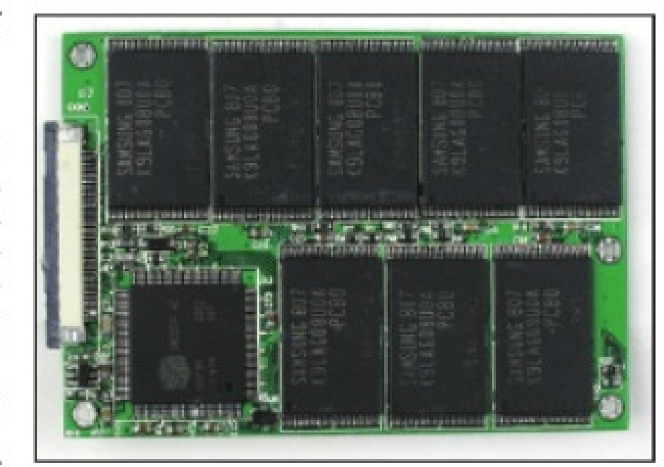
■晶合实验室 壹分

厂商：丽天爱达　上市状态：已上市
售价：999元（30GB）　咨询电话：800-810-8928
附件：说明手册　推荐：需要大容量移动存储设备的用户

魔典MD-802是一款由北京丽天爱达出品的利用固态硬盘（SSD）技术制造的移动存储设备，通过mini USB 2.0接口与电脑交换数据。这款产品采用铝合金外壳，其投影面积比普通名片略大（90mm×63mm），厚度仅8mm，重量只有45g，但容量却达到了32GB（标称容量，实际可用容量为29.8GB），是一款轻巧便携的大容量移动存储产品。


ATTO Disk Benchmark测试成绩

这款产品采用Silicon Motion公司出品的SM223TF AC主控芯片，共用16颗（双面各8颗）三星第二代2GB闪存颗粒（编号K9LAG08U0A-PCB0）。我们使用ATTO Disk Benchmark来测试其性能，最高写入速度达到22.982MB/s，读取速度为30.854MB/s，实测写入速度超过了厂家标称的20MB/s，令人满意。


魔典MD-802采用了16颗三星制造的闪存颗粒



这款产品的体积与1.8英寸硬盘相当，由于内部没有任何机械结构，因此其抗震能力比1.8英寸硬盘更好，价格也比较合理，非常适合作为用户的随身存储设备使用，值得那些需要大容量移动存储设备的用户考虑。

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆



当你在Google中输入“网页游戏”4个字时，你能看到什么？“网页游戏第一门户站”“最新最全的网页游戏第一平台”“中文网页游戏平台”“最新网页游戏门户”。

最通俗地说，网页游戏就是在互联网浏览器上玩的游戏，它不需要购买、安装等这一系列复杂的PC游戏前奏流程。可……它不就是那种小游戏么？

为什么它诞生之初更像是一种灵巧智慧的化身，而在2008年在国内迅速膨胀后，看起来又像是制作粗糙低劣的手机游戏了？

怎么一不留神，这种“小游戏”却好像快要成为继大型网游MMORPG之后的又一中国互联网宠儿了？

一位网页游戏企业的负责人曾这样说过，“2007年我们做市场调查的时候，当时看了一下游戏，有点儿灰心丧气，我们发现当时市场规模是非常小的。当时最好的一款游戏可能也就七八千人在线，然后整个能够商业化运营的产品就十几款，但是在我们创业八个半月的时间，产业规模的膨胀速度超于我们所有员工的想象。”

它的膨胀速度究竟是怎样的？

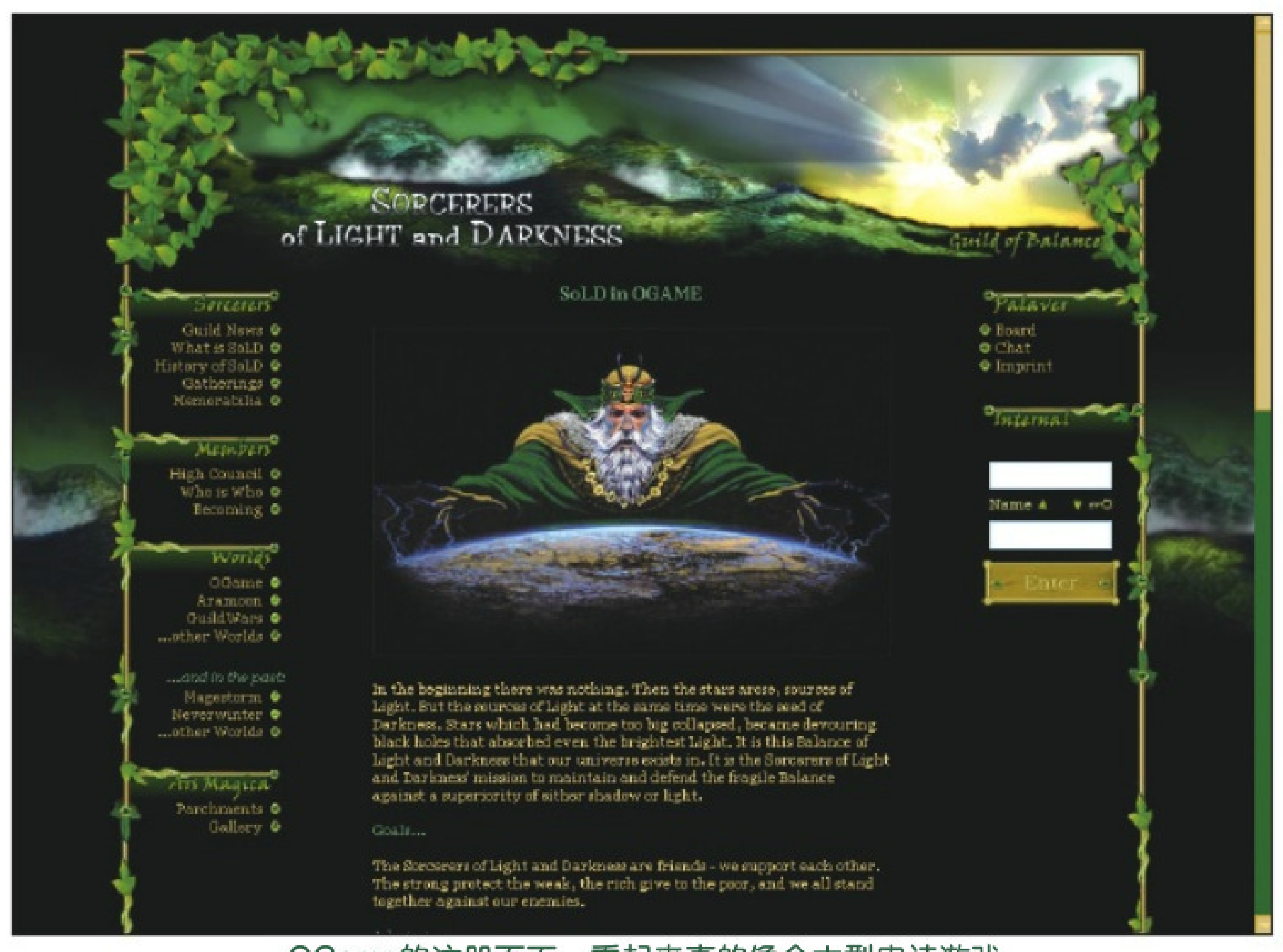
它好玩么？它好在哪儿？

它为什么会引起整个行业的关注？

作为读者的你，是不是该选择玩一款网页游戏？

在本期专题中，我们试图为读者提供一点这方面的线索。

网页游戏的身世



OGame的注册页面，看起来真的像个大型史诗游戏

从2008年下半年开始，“网页游戏”这个词越来越受到业内人士的关注。在金山、盛大等几大厂商的带领下，众多网页游戏开发商纷纷推出了自己的作品，网页游戏产品井喷而出，并且在7月的ChinaJoy达到了高潮，众多新品都在这次盛会上达成了代理与运营的意向。看上去网页游戏大有取代MMORPG，成为网络游戏主流模式的趋势，那么，网页游戏到底是从什么时候兴起的呢？

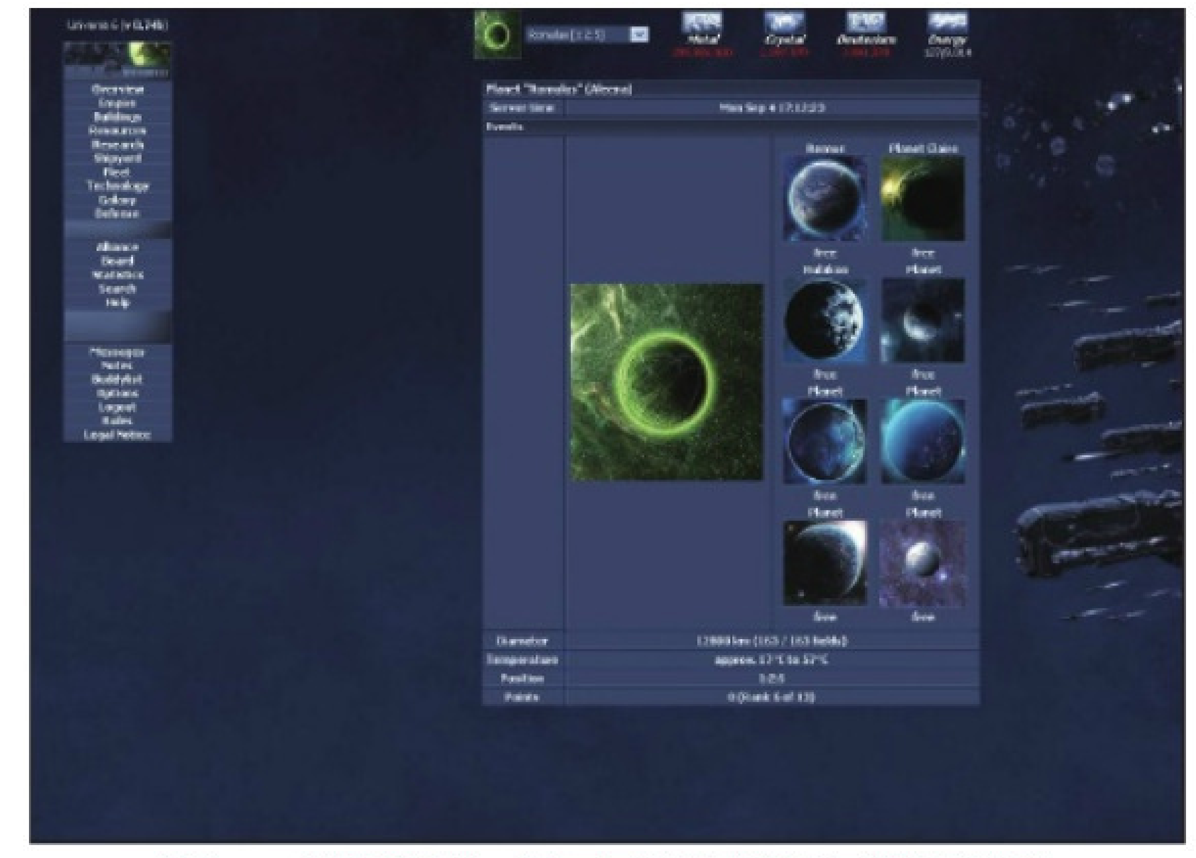
网页游戏即以网页浏览器为载体的网络游戏，网页游戏与传统网络游戏的主要区别在于无客户端，玩家打开浏览器就能直接登录游戏。中国玩家接触网页游戏大多始于两款游戏——来自德国的OGame（银河帝国）和Travian（部落战争）。2005年底到2006年初，这两款游戏以非官方的形式进入中国，此后很长一段时间，国内开发的网页游戏都是借鉴自这两款游戏，这也可以解释为什么中国网页游戏中存在大量三国题材游戏，因为Travian有三个阵营，刚好可以直接移植三国的背景。

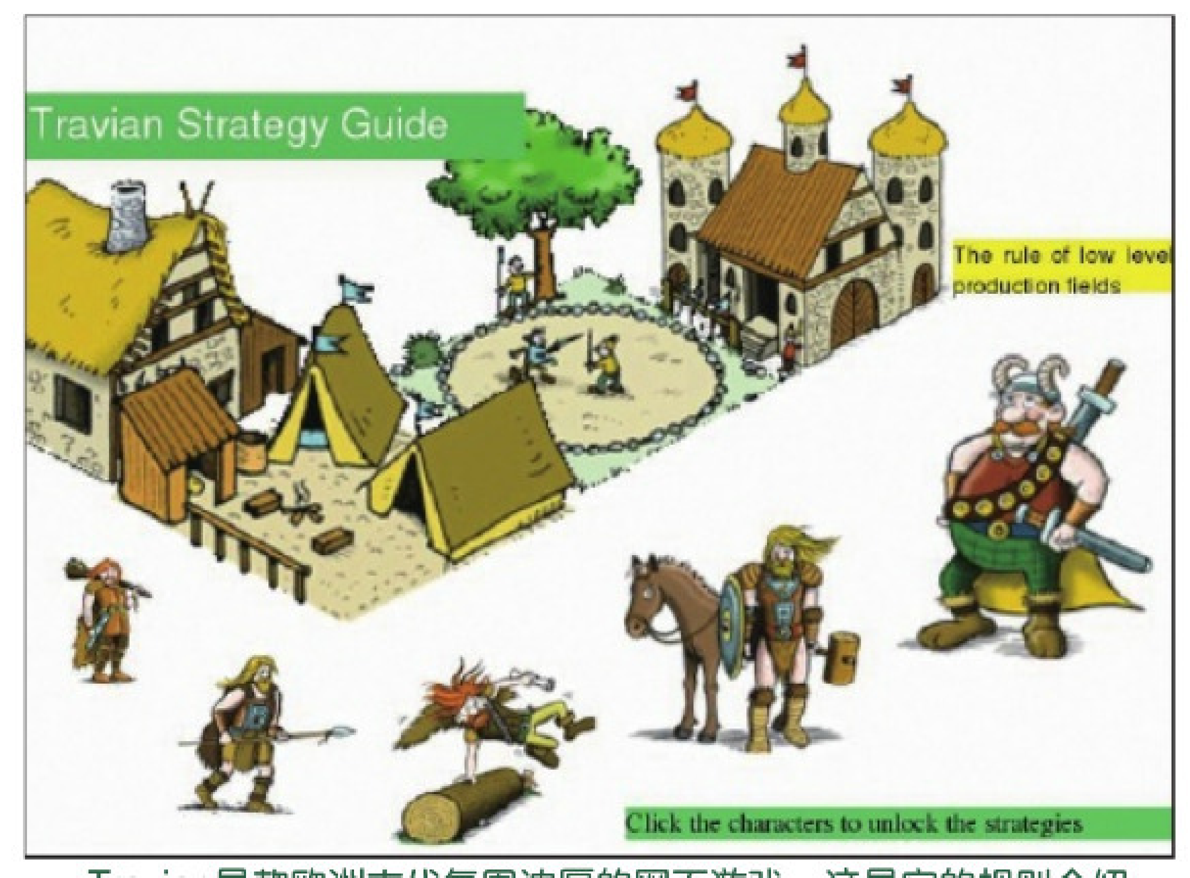
OGame是一款宇宙背景的SLG游戏，它最重要的特点是自我发展，这也被作为此后网页游戏奉行的准则。游戏进行到中期，每天大概只需要上线两三次，每次几分钟，建筑物的建造、舰队的军事行动都在这几分钟内安排好，此后玩家就可以下线做自己的事情了。在玩家离开游戏的时候，建筑物会逐渐修建完成，战争、外交等活动也会按照你的计划发展。不过，SLG游戏相对沉闷、互动性差的特点也让OGame具有很强的局限性。网络游戏的吸引力在于互动和即时，无人值守即可发展削弱了游戏的互动性，而浏览器技术的现实让OGame无法实现它宣传的万人即时战略的宏伟场面，只是在技术上实现了单纯的数据交互。在此后国内开发的网页战略游戏中，开发商注意到了这一点，用Flash画面来让战争变得更加即时。

Travian的类型与OGame相似，只不过它的背景更加讨好，高卢、日耳曼、罗马三大阵营的战争，比太空宇宙更具亲和力。游戏依然采用发掘资源——建造建筑——生产部队——发动战争的传统即时战略方式进行。Travian的灵感来自著名的单机游戏《文明》和《帝国时代》，在Travian里面建立自己的皇宫和竞技场、招募英雄、建造世界奇迹等设计，都与这两款游戏有着异曲同工之妙。而且，Travian游戏有一个很有趣的设计，就是资源会在很短时间内耗竭，玩家在玩游戏15～20分钟之后，就可以退出游戏，等待干涸的资源恢复了。之所以说这个设计“有趣”，并不是说快速耗竭资源本身能给玩家带来什么乐趣，而是这一设计会让玩家在很短时间内无所事事，只得被“强制”下线。设计者的目的肯定是想让玩家在每天资源恢复的时候都上线，以实现游戏的高黏着度，看上去这一设计似乎与《魔兽世界》的日常任务和技能冷却时间有异曲同工之妙。在《魔兽世界》中，会炼金的玩家可以每天转化一颗钻石，这是一种固定的收入，它吸引玩家每天上线。然而，转个钻石不是《魔兽世界》玩家的全部乐趣，资源却是Travian中最重要的元素，所以，这个设计更像是在把玩家赶下线，从而标榜其无人值守的特点。

国内最先受到关注的网页游戏当属《猫游记》，这款游戏糅合了社区和养成的元素，采用了更易被玩家接受的RPG方式，收到了很好的市场效果。其实《猫游记》的成功很大程度上得益于猫扑社区的知名度，《猫游记》中的大量形象、语言都是猫扑用户喜闻乐见的，比如猥琐男、包子等，猫扑巨大的潜在用户群为《猫游记》提供了丰富的玩家资源。从游戏本身来看，游戏也的确符合“无端”网游的称呼，不但无客户端，也无厘头，当然也就谈不上太多创意了。亲和力是《猫游记》取胜的根本，比起后来那些想通过炒作画面、万人作战的网页游戏，《猫游记》就显得聪明得多了。

2007年，是网页游戏在国内启蒙的一年，据统计有250万左右的用户在玩网页游戏。而其中动作最大的莫过于盛大了。盛大的《纵横天下》在盛大强大的推广攻势下，占据了国内网页游戏市场的领先地位，同时，盛大


OGame的星空题材，用页面的方式表现显得很有优势



Travian是款欧洲古代氛围浓厚的网页游戏，这是它的规则介绍

也表示会有更多的人投入网页游戏研发，盛大也将通过“18计划”“20计划”对网页游戏进行扶持。盛大游戏事业部的CEO李瑜对网页游戏很有信心，他说：“网页游戏是游戏研发者的捷径，网页游戏的研发成本较低，一般在几十万元，最高也不会超过百万元。网页游戏将和大型游戏、休闲游戏形成三足鼎立之势。”

网页游戏的未来是不是这么乐观？网页游戏和互联网服务、社区的结合有一定的前景，但目前，成功的例子还很少，网页游戏给玩家带来的“体验”不够，缺乏吸引玩家的点，玩家的黏着度很低。一个投资几十万，历时两三个月做出的游戏能吸引用户么？可能是有的，但作为理智的投资者和开发者，不会对它抱以过多的期许。

部分网页游戏采用回避游戏本身，而以炒作概念的方式来进行推广，把网页游戏说成是一种“全新的娱乐方式”而区别于其他网络游戏，然而，网页游戏能做到的，哪一点是网络游戏做不到的？网页游戏终归还是网络游戏的一种，不用下载客户端等便利与游戏本身的吸引力相比，实在很难作为玩家选择网页游戏的理由。毕竟我们是来玩好玩的游戏，而不是逛便利店，什么方便买什么。

另一方面，网页游戏的收费模式还处在摸索阶段，在国外，有些网页游戏采用广告作为收费模式，德国Bigpoint公司的网页游戏TopModel，就采用了内置广告的模式。在这款游戏里，玩家在化妆间可以使用欧莱雅、美宝莲等品牌的产品，对自己的角色进行化妆。不过，针对国内玩家的特点，这一收费模式还不能得到认可。目前大部分网页游戏还是采用道具收费为主，也有少量网页游戏回归传统网游的包月制模式。目前网页游戏的每个用户平均收入很低，人均消费不超过30元，在这种情况下想靠道具收费盈利困难。

国内网页游戏开发在2008年的火爆，并不能说明网页游戏在国内的成功，我们要注意到那些成功的网页游戏下面，比大型网络游戏大得多的玩家基数，到底网页游戏该向什么方向发展？它是否能作为市场的主流产品之一，与大型网游和休闲网游分庭抗礼？这将是我们2009年关注的话题。

网页游戏好玩么？



51wan.com的首页，这家网站既做网页游戏的代理运营平台，同时自己也开发网页游戏，CEO刘阳和她的同事们希望将它做成国内网页游戏的第一大平台，该网站成立8个月即获得红杉资本的投资

对于网页游戏的乐趣在哪里，51wan.com的CEO刘阳曾有个有趣的比喻：“打个比方，网络游戏像是一个每天让你说爱她的热恋女友，如果不说爱她，她有可能爱别人去了。而网页游戏，更像你身边的一个朋友，也许是一个比较漂亮的女同事，比较漂亮的女同桌，也许是你身边的朋友，他并不要求你每天说你爱他，但是他每天陪伴你，他让你轻松自在，所以这就是用户群最大的原因。”另外，她还说，“上班的时间玩网页游戏，老板也不太容易看到。”这看起来是很简单的实话，但也确实触及到了网页游戏乐趣性的核心所在。但是，如果你想知道一个真正有经验的骨灰级玩家是如何看待网页游戏的？他会给你什么建议，那么你还要注意下面的内容。

网页游戏我在玩，相信很多人也在玩，面对2008年国内外网页游戏百花齐放的局面——不管这些花好不好看好不好闻，至少从表面上看，这种看起来操作比单机游戏原始、画面比网络游戏简陋的游戏大有成为新赢利增长点的趋势。

在所有网页游戏的宣传之中，休闲，是一个被提到次数最多的词汇，那么网页游戏休闲在哪里？个人以为，相对于网络游戏和单机游戏来说，所谓网页游戏的“休闲”：

一，是指网页游戏的基础特性。它无需客户端、无需安装下载程序，无论在单位、在家、在网吧，无论哪里只要能上网就能玩，它无需占用本机资源，在家也好、在单位也好、出差也好、回老家



《纵横天下》是一款由盛大内部研发团队历经一年时间开发的对战类型网页游戏

也好，只要你想玩，随时进入网站，可以调入你的用户资料。不需要再花几个小时下载重装客户端。至于IE，似乎这已经不是一个该有疑问的问题。新的游览器技术还在不断提升，这是一个大的趋势。另外网页游戏也不会受到单位服务器的限制，网页的特点决定着它可以通过任何一个单位都不可能封掉的80端口自由穿梭于网络，无需下载的特点也不会使你的带宽占用飞速膨胀而引起网管的警觉。然而它的问题也正是出在“必须上网”这个特点上，一旦断网或网络环境糟糕，网页游戏并不比蜘蛛纸牌强多少，没有网络的网页游戏无论如何也无法超越单机游戏——这是句废话，但也是大实话。不过据称，已有国外公司在研发可进行短暂离线操作的网页游戏。

二，是指网页游戏的外表特性。如果你的上网环境不错，再遇上不太懂网页游戏的领导，那么就算你当着他的面玩估计他也看不出来，他会只认为你开了一个比较有趣的网页而已，并不会认为这是个游戏。甚至即便遇到明白的老板，似乎他也很难和“魔兽”“斗地主”之类的耗精力、费时间的传统游戏挂钩，毕竟从某种角度来说，点链接看看娱乐新闻和点链接造几艘运输飞船是没有什么本质区别的。

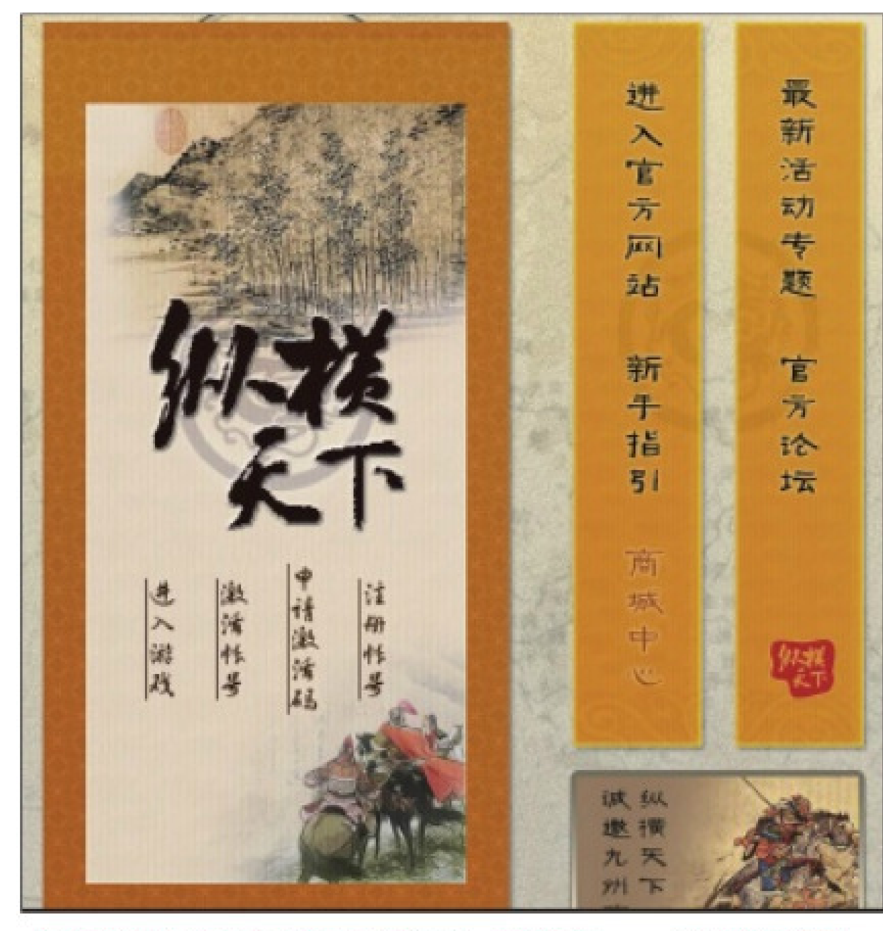
三，是指网页游戏的非独占特性。所有网页游戏的所有操作——建造、生产、战斗、移动、运输——都需要消耗真实的现实时间，而实际上每次你只用几分钟甚至几秒钟就可以做好这些事，也就是说你玩网页游戏的大部分时间其实都是在等待（对非人民币玩家而言），等待的时间内你可以做其他事情，工作、学习、游戏，或者像我这样写下这篇稿子。总之，网页游戏不会像网络游戏和单机游戏那样具有独占性，你不可能在一个机器上同时玩七八种网络或单机游戏，但你可以开10个IE窗口玩10种网页游戏，甚至还有时间聊个QQ听个音乐看个小电影。

四，低成本特性。这个和普通玩家无关，而是针对制作组而言，尤其是具有模仿精神的制作组。对他们来说，网页游戏研发技术简单、维护费用低廉、开发时间短、资金回收速度快，只需要简单模仿修改，立刻就能做出一款有“自己特色”的具有“宏大背景丰富内涵”的网页游戏，实在是赚取“休闲”第一桶金的上佳之选。比如现在满天飞的Travian Like的三国游戏，罗马高卢日尔曼换成魏蜀吴，各种建筑换个乡土气息浓厚的名字，4泥4铁4木6粮的设计甚至不用改，这样就成了。针对国内玩家的口味，国内制作组还能琢磨出有更多中国特色的项目，比如专门PK的竞技场、结婚系统、宠物系统，更多的是要花钱才能玩的玩意，比如使你的城市外观与众不同建筑图纸、结婚戒指、提升装备属性的宝石等。一个休闲的制作组以休闲的心态开发出一款休闲的游戏让一群休闲的玩家去休闲地玩，真正不休闲的看起来似乎只有服务器而已。


左图为《七龙纪》界面，右图为Travian界面，可以看出网页游戏的相似性



《七龙纪》是在国内比较流行的网页游戏



网页游戏往往在静态页面上下功夫，《纵横天下》的主页很有古韵

然而就网页游戏本身真正的游戏内容来说，它并不像很多人认为的那么休闲。

首先是金钱。大家都知道网络游戏收费大体分为时间和道具两种，而网页游戏实际上也算是道具收费——它通过销售一种无法通过正常游戏途径获取的货币进行收费，比如Travian比较直白地就叫金币、《七龙纪》叫钻石、OGame比较科幻地称为暗物质等，其实都是一码事。你可以通过这些游戏货币获得种种“Buff”，比如增加资源产量、增加部队攻击/防御、提高生产速度、平仓、秒造等，某些网页游戏还提供特殊的建筑图纸。如果你是一个狂热的人民币玩家，网页游戏的消费速度会比你想象的要夸张得多。以Travian性价比最好的600游戏币消费套餐（人民币154.9元）为例，如果想要获得能保持自身优势的增长和扩张速度，600游戏币最多只够维持一周，甚至更快，两三天也许就没了。也许你觉得7天花150元不算多，但如果想想《魔兽世界》，即便一周天天24小时在线也不过消费3张点卡，而24小时在线就算做做每日任务恐怕都能把点卡钱挣出来还有富余。

说到底，部分网页游戏为了获得更大的收益，其游戏平衡设计就会偏重人民币玩家，最早时Travian的15田数量并不太多，但由于15田的特点决定了它只能通过消费金币不停地进行平仓才能发展起来，所以以后开放的服务器中15田的比例逐渐增大，鼓励玩家多占15田，占了15田自然不会只是为了种田玩，就要进攻、防御，这样就会消耗更多的金币，这和《魔兽世界》通过飞行点耗时间骗点卡颇有异曲同工之妙。如果你还搞不懂金币与非金币的区别，那不妨想象一下，假如你在Battle Net上玩《星际争霸》，对手是个人民币……哦……美元玩家，对方砸给暴雪100美元，使他的资源采集速度比你高25%、兵种攻防比你高10%，所有建筑建造和科技研发时间都是0秒，My God，你还能玩么，你还想玩么？要么放弃，要么你也进行消费。

然后是精力。当休闲的你在面对人民币玩家时，只会郁闷至死，因为你会不停地被对方骚扰而几乎毫无还手之力。反过来说人民币玩家，他们也不会觉得休闲，因为网页游戏的战斗、战争、战役的黄金发动时间全部在凌晨时分——那时候休闲的你们都在睡觉，离线、无法组织防御、资源处于积累期，深夜中一只只睡着的羔羊简直就是狼外婆最好的夜宵。但白天你就想休闲么？用脚指甲盖想也知道那更不可能，因为你还是小绵羊，狼也还是狼。这种24小时在线的疯狂人民币玩法，精力付出并不比升级、打怪、Raid来得轻松，大量的休闲型玩家被少量的狂热型玩家压制得东躲西藏，少量的狂热型玩家为了保持对大量休闲型玩家的压制也得疲于奔命，谁也别想休闲。那么网页游戏怎么才能玩得休闲？宽裕的时间、平和的心态，还有那么一点点灵活的交流沟通手段。



《猫游记》包括了猥琐男、包子等著名的猫扑网文化符号



芙蓉姐姐也投身到网页游戏的大潮中

交流沟通能帮助你加入一个至少看起来很强大的公会，公会可以为你提供保护和协作——前提是你也要为公会提供相应的义务和责任；你既不整天想着打遍天下无敌手，也不拼命般去试图冲击各种排行榜的前N名，这些需要你有个一个平和的心态；而宽裕的时间，则会在时间的量变下引起游戏目标的质变，比如攒够资源造个建筑、英雄升了一级、打了件不错的装备，这些都能使你有种不一样的成就感。

这样即使你不用人民币，即使你不熬夜到半夜三更，你仍然可以偶尔骚扰一下比你弱的无会玩家，打劫几个“死羊”，或者随公会大流攻击/防守敌对公会的防御/攻击，最不济，你也可以闷头把网页游戏当成个免费的模拟经营或者模拟养成类单机游戏来玩。真正做到休闲地去玩，享受到网页游戏带给你的美妙乐趣。

网页游戏的金矿和泡沫


《七龙纪》的官方首页

2008年ChinaJoy上，大批网页游戏开发商与运营商达成合作意向，同时，借奥运期间的发展优势，浏览器为载体的网页游戏获得了绝佳的发展时机。一时之间，网页游戏来势汹汹，大有一举取代MMORPG，成为网络游戏市场主流产品的态势。500万，甚至100万就可以组建一支网页游戏开发团队，做出三五款产品，更有盛大的《纵横天下》等产品的成功在前，更是让网页游戏给人以低成本高回报的印象。

那么，到底目前网页游戏市场是个什么样子？又是如何盈利的？到底有多少款网页游戏能够盈利？这首先要从国内外的网页游戏市场说起。2008年，全球排名前十的网络游戏中，只有一款网页游戏，就是2002年由Jagex推出的RuneScape。据推算，RuneScape月收入在1100万至1300万美元之间，这一巨大收入，几乎都来源于游戏内置广告。尤其是在2007年，游戏内置广告收入迅猛增长，这主要得益于广告主对网页游戏这个新媒体认知度提升后，加大了投入的力度。不过广告是一个很成熟的行业，所以，网页游戏内置广告收益在短时间内增长后，将很快趋于平缓。

中国网页游戏市场起步比较晚，2007年中国网页游戏的用户规模为250万人，据一些咨询机构估计，近3年网页游戏的用户将以每年500万人左右的速度增长，在2010年超过2000万，而大量的业内人士对网页游戏的前景也十分看好，但也有人对此却不抱乐观态度。虽然网页游戏的短时间火爆，会吸引很多中小型团队投入网页游戏的开发和运营，能够短时间内调动市场的积极性，但网页游戏的低投入也使其在宣传推广上难以和MMORPG相比。试问花500万就能买下的游戏，你会花多少钱去作宣传推广呢？此外网页游戏的局限性，使其在画面上无法与MMORPG相比，那就只能在策划上做功夫，以提高可玩性。国内游戏开发行业普遍缺少好的策划，在网页游戏开发人员中，优秀的策划更是凤毛麟角。笔者接触的近期几款所谓“大作”的网页游戏，无非OGame或者Travian的仿制品。虽然个别开发商标榜画面出众，也无非是用大量的Flash来实现战斗场面之类，只会让玩家在短时间内产生审美疲劳。

中国的网页游戏到底该向一个什么样的方向发展呢？国外通过游戏内置广告来获得收入的方式，是否适合我们？要知道早在2000年至2001年之前，国内采用游戏界面的休闲社区就已经在尝试内置广告，但效果却并不如人意。中国的网页游戏市场刚刚起步，国内广告主对于网页游戏这个平台还没有足够的认知，网页游戏与大型网络游戏相比，用户的低黏着度和数量，也不能对广告主产生足够的吸引力，网页游戏的广告价值少人认可。对于网页游戏，更多人还是把它当成一种传统的游戏产品，而不是一种崭新的媒体，这种观念的转变，尚需假以时日。所以，我们的网页游戏开发商和运营商要想吸引广告主动投入，达到国外网页游戏产业的水平，还是要从用户入手。

调查显示，中国网页游戏的付费率在60%左右，不过，具体游戏之间差异很大。部分运营成功的作品付费率超过90%，而低的则不超过20%，而且随着和网页游戏产品数量的暴增，网页游戏的付费率还会继续下降。在这种情况下，扩大网页游戏用户基数的作用，明显要高于深挖用户的黏度。由于网页游戏本身无人值守和画面轻松、操作性一般的特点并不适合深度玩家，开发商的主要精

力应放在更多非MMORPG玩家的人群，比如女性、中老年人、中学生等。对于这些玩家来说，游戏的挑战性或者画面的华丽程度并不重要，他们关心的是趣味性以及与其他玩家的交互。在游戏性本身策划能力缺乏的情况下，我们的网页游戏开发商可以通过提高游戏的交互度以及细节的乐趣来吸引更多用户加入。如何针对中国用户口味，开发适合中国用户的土地化游戏产品将直接影响到用户规模的增长速度。

网页游戏另一开发的突破口，很可能就是游戏类型的突破，目前国内市场上的网页游戏中，策略类、模拟养成类、角色扮演类占据了总数的90%以上，这一比例是由网页游戏本身的特点决定的，但突破浏览器的技术瓶颈，在网页游戏领域创造新的类型就一定不可能么？笔者相信，第一个吃螃蟹的人，一定会尝到成功的味道。这是一个Web 2.0的时代，浏览器单页内容量的提升，用户下载时间的缩短，这一切都为网页游戏的改变和突破提供了最佳的契机。目前，国外已经出现了在浏览器中运行的全3D游戏——Quake Live。试想一下，无论打开哪一台电脑，无论是在公司、网吧、家中，打开浏览器就可以在Quake的竞技场上战斗，这是多么令人兴奋！



神奇的Quake Live的官方首页，随着网页技术的发展和网络环境的进一步成熟，网页游戏的未来很难预测

此外，网页游戏平台整合的方式也逐渐受到业内人士的关注。平台整合指的是将运营商旗下所有游戏内系统（如等级、金钱、AVATAR）进行统一管理，并提供统一的入口，如此一来，用户在考虑更换游戏时，会首先考虑有所积累的平台内游戏，北京新娱兄弟网络科技有限公司（简称51wan）是中国第一家专以网页游戏为业务方向的网站，网站提供上百款独家或联合运营的网页游戏产品。他们的网页游戏平台提供大量网页游戏的入口。这种平台整合的方式，也为中小型网页游戏开发商提供了一种降低风险的运营方式。在51wan之后，又有百度等更多网站推出了网页游戏联合运营服务，相信不久之后，各大运营商之间将会刮起一股收购或研发网页游戏的热潮。

中国游戏行业最早涉足网页游戏的企业是哪个？这个好像一下很难说清楚。不管无名还是有名，现在很多企业都声称自己是这个领域的先行者。不过在笔者的记忆中，最早涉足网页游戏的企业并不是如今这些在风险资本市场上红极一时的明星，而是另一个同样充满争议，也具备实力的企业——上海九城。

没搞错吧？没搞错。那是在2000年前后，九城还不叫第九城市呢，而是叫做GAMENOW，域名也是这个。其内容



由于网页游戏所独有的特征，使得它既具备了电脑游戏的属性，同时又有文化网站的属性。那么对它的管理又该如何进行呢？在2008年，网页游戏在迅速发展的同时，也出现了鱼龙混杂、沉渣泛起的情况。为加强网络文化市场的管理，打击违法网络文化经营活动，净化网络文化环境，规范网络文化市场秩序，根据《国务院对确需保留的行政审批事项设定行政许可的决定》和《互联网文化管理暂行规定》等有关规定，文化部查处了一些违反规定的网页游戏。那么，文化部对网页游戏的管理是怎样的呢？本刊记者就读者感兴趣的问题采访了文化部网络文化处处长刘强。

大众软件： 文化部是从何时起开始管理网页游戏的？

刘强：网页游戏属于通过互联网进行传播的游戏产品，符合《互联网文化管理暂行规定》对互联网文化产品的定义，因此文化部从2003年《暂行规定》实施以后就将包括网页游戏在内的网络文化产品纳入管理范围。

大众软件： 一款网页游戏的运营要经过文化部的哪些审批手续？

刘强：根据《暂行规定》，进口网页游戏需要通过文化部的内容审查后方可引进，国产网页游戏在运营后60日内需到文化部进行备案。

大众软件： 我们如何定义网页游戏？它属于网络文化产品、网络游戏还是网络媒体？

刘强：网页游戏属于网络文化产品，是网络游戏的一个类型，由于网页游戏的互动性，带有一定的媒体性质，参与者通过游戏可以交流信息。

大众软件： 网页游戏近两年来发展迅速，未来我们将采取哪些办法来更有效地管理和控制这一领域？

刘强：网页游戏是网络游戏的一个类型，而根据新的三定方案，文化部是网络游戏的主管部门，对于网络游戏的管理将在已有的基础上进一步深化、细化管理，目前正在进行全面深入的调研。

大众软件： 相关的政府管理条例有哪些？

刘强：目前，文化部管理网络游戏的主要法规依据是《互联网文化管理暂行规定》和文化部、信息产业部发布的《关于网络游戏发展和管理的若干意见》。



17173也在今年开通了专门的网页游戏专栏

设计可以说完全是目前流行的网络社区概念与网页游戏概念的综合体。我记得在注册登录之后，就会需要选择落户在哪里，当然只是个地址而已，我至今仍然记得我落户在月光宝盒大街127号。大街上有一个属于自己的空间，可以自己设计内饰家居（可选择的装饰也很简单）。落户之后可以看看自己左右的邻居是谁，上门打个招呼，如果在家（在线），可以直接用BBS的方式交流，如果不在家（不在线）还是用BBS的方式留言交流。闲扯的同时还可以去玩玩社区的网页游戏，没错，是网页上的游戏。我记得有种苹果、钓鱼什么的，因为选择的职业是农民。种苹果很简单，去领一份虚拟的种子，点击“种植园”就可以去种了，下种之后可以选择浇水、施肥、除虫，根据当天的天气还可以晒个太阳什么的。钓鱼也很简单，就是到湖边去钓鱼，看着鱼漂动了就点一下。每天只能种地一次，钓鱼3次，至多10分钟就可以把所有的事情办完。种树和钓鱼的技能会随着次数的增多而增长，据说到了高一些的级别就能种玉米芝麻什么的经济作物，钓鱼也可以去海边甚至深海去钓鱼，当然收获也是大不相同。由于每个账号每天只能玩10分钟，加上买肥料买鱼饵也需要钱，总是穷巴巴的。因此很多人都注册几个乃至十几个账号，小号仅仅维持基本状态，收获全部集中到大号上，这样大号日子就好过了，此举称之为“养大米”。

年头有些久了，更多的细节有些记不太清楚，不过上面的描述大体上应该没有错误。可以看到根据这段描述，当时的GAMENOW所做的事情就是如今热炒的网页游戏和社区交友平台。可惜那是在互联网刚刚兴起的2000年，大家还在以56kB的Modem上网为荣。很快GAMENOW就改名第九城市，改行做MMORPG去了，我也就停止了每天上网30分钟种苹果钓小鱼的日子。

因此可以看到，游戏行业并不是拿出个新颖有趣的模式和概念就能立地为王，获得成功的。模式和概念需要适合当时的互联网基础环境，同时还需要具体有效的计划和执行。让GAMENOW变成九城的原因，某次在与朱骏的采访中我曾经问过，他回答无非就是内容太简单不适合当时的网络主流用户，还有就是没有有效的盈利模式，仅仅烧钱根本没希望。

时过境迁，如今的网页游戏已经是行业内公认的下一个金矿，同时也充斥着“网页游戏泡沫论”的言论。那么金矿在哪里？泡沫又在哪里？我们不妨回顾一下GAMENOW的半途而废能留下什么教训。正如朱骏所说，当时的网页游戏致命弱点就是没有明确的盈利途径，仅仅烧钱炒概念试图上市，这条路已经证明走不通。如今的网页游戏已经至少

网页游戏，闪回的90年代——玩家如是说

世界正在改变：我从水中感到，我从土地中触到，我从空气中闻到。许多过往之事都已经失传，世上已很少有人记得。

故事开始于一间大学的实验室中，当《乒乓球》的代码完成之时，在探索精神的指引之下，游戏生根发芽。几款游戏给了PC玩家，崇尚策略与战术的智者；几款游戏给了红白机玩家，手柄从此和他们终生相伴；几款游戏给了MUD玩家，崇尚交流与挑战的斗士。有了这些游戏，玩家们有了自己的追求，共同的理想。但是他们都被蒙蔽了，一颗邪恶的种子在旁边生根发芽。在凶险的资本市场中，人们将手中的的现金投向了这个新生的产业。

“资金将统治众生。”

陆陆续续，无数的玩家迷失在巨额资金打造的堂皇殿堂之中，但仍有一些人还在抵抗……

自从游戏诞生之日起，单纯的娱乐和艺术的追求就一直是一对孪生兄弟，伴随着我们。但随着资本的介入，游戏中蕴含的探索精神逐渐被被动参与所取代，原本激情洋溢的单机游戏成为了不肯割舍的例行公事；充满关爱和豪迈的MUD与UO变成了在厂商指挥棒的控制下无法自拔的奴隶。这时，网页游戏出现了。是的，我们已经经历了无数变革，红白机的出现，16位乃至32位机的“次时代大战”，网络游戏的硝烟滚滚以及当前的主机争夺。网页游戏的到来又能为我们带来什么？是更深的枷锁还是自由的曙光？

互动艺术的新生

从游戏诞生的一刻起，每一款游戏都伴随着玩家们对于新创意的渴望。我们无需再次提起《毁灭公爵》《沙丘2》《魔法门英雄无敌》等作品为我们带来的感动。可以说，创意曾经是引领技术进步的动力。正是因为有了对主视角射击的渴望，才有了3D图形引擎；正是因为对真正战争的渴望，才有了即时战略技术。

随着时间的进展，随着游戏人群的泛化，图像技术在游戏中的重要性越来越高。我们在此并非是说游戏不应该拥有完美的画面表现力，问题在于，画面表现是一种属于绘画、摄影、电视、电影、游戏的共有属性，而游戏的独特魅力就在于拥有无与伦比的互动感受。现在游戏用户的迅速增长，很大程度上是从电视和电影等形式中“抢”到的。虽然这些用户转换到了游戏之中，但是他们最关注的要素永远都是画面表现，这使得游戏本身受到了很大冲击。原先由创意引导画面的方式被扭曲成了在技术限制下发挥创意。原本“创意多强游戏就有多强”变成了“有多少钱就有多强”，游戏从互动艺术时代过渡到了多媒体艺术时代。

网页时代让我们看到了一线曙光，虽然近几年网络带宽已经有了显著的提高，但是距离能够传输大量纹理和影片的水平还有很大差距。因此，目前的网页游戏的表现形式还都是以静态图片为主，这使得网页游戏的开发成本相比现代单机或网络游戏低了很多，但由于网络媒体用户对于图像表现的要求也降低很多，这就使得这种游戏形式的开发难度回到了上个世纪80年代的水平。因此，创意再次成为了这种游戏中最重要的环节，到目前为止，除了最传统的经营策略游戏之外，养成、RPG等游戏都已经加入到了网页游戏之中。

网页游戏虽然拥有了全新的载体，但它终究还

有了一个明确的盈利途径，就是道具收费，从这个角度来说，网页游戏可以在推出的第一个月就已经有了安身立命的本钱，不仅仅是纯粹的泡沫。这也正是网页游戏的特点：它的流量就等于收入，而这在传统的互联网商业模式甚至包括MMORPG在内的商业模式中，都是少见的。另一方面，朱骏当年发愁的游戏内容简单，不适合网络主流消费群体，如今也不再是问题。网络的群体构成已经发生根本的变化，主流消费群体从文化和素质较高的核心人群已经转变成了年龄和文化都相对降低的青少年群体，网页游戏的简单、轻松、绿色、健康的特点正好适合他们，因此网页游戏金矿论有坚实的现实基础。不过说其中有泡沫也不无道理，如今的网页游戏过于照搬大型网络游戏的成功经验，在内容设计、盈利渠道上基本沿用如今的免费网络游戏，缺乏足够的创新。特别是当风险投资纷纷看好这个领域的时候，拉起个架子就敢说自己要做大作的企业也已不在少数。但真正有资金有技术也有耐心持续研发、打造系统的游戏和社区平台的，根据本人的观察也不过51wan、盛大、维莱科技等少数企业。此前在上海ChinaJoy网页游戏论坛的间隙，本人曾经与他们进行过交流。他们认为如今的网页游戏除了游戏娱乐之外，最大的功用在于拓展生活休闲空间，在社交、电子商务方面都有很大的潜力。同时盈利渠道也不仅仅集中在道具收费上，内置广告、周边娱乐和文化用品开发，都可以带来远远超过游戏本身产生的直接收益。如今所要做的，不过是如同网络游戏早期阶段所做的那样，建设一个严谨有效的系统平台，等待未来的收获而已。业内公认当年盛大的崛起就在于抢先做好了这一步，如今有头脑的企业，都在等着复制盛大的成功。

网页游戏的红火，离不开网络游戏。网络游戏不红，就培养不起这么多玩家。而卖道具的收费模式不出现，网页游戏也就永远是一个不入流的小玩意——在2000年到2001年之间，无数的可视社区、游戏型的网页，都很多。但都无疾而终。在游戏化的社区世界中安排真实世界的广告，是那个时代所能想到的商业模式。很遗憾，时机并不成熟。而这种设想在大洋彼岸的SECEND LIFE中却可以实现。所以，网页游戏是个流淌着泡沫的大金矿。谁能成功，就要看谁具有更明亮的眼睛和聪明的头脑。拨开泡沫，收获一定会很丰厚。网页游戏在中国的未来到底如何？到底适合中国网页游戏市场的收费模式是什么？让我们拭目以待。P

是游戏，一种回归传统的游戏。

原罪，国产的网页游戏

从电子游戏进入我国的第一天起，就背负着一种原罪。如果说世界性的游戏玩家对于多媒体表现的饕餮是一种无奈的趋势，中国的游戏则走上了另一条歧途。无论是否愿意听，我们必须指出中国的游戏产业还处于一个很低的水平，无论是制作水平还是欣赏水平方面。我们的确不缺少从80年代就开始接触电子游戏的玩家，由于我国广泛存在的盗版游戏，使得这些玩家拥有甚至超过国外同年龄玩家的体验和欣赏水平。但是，由于我国各地区经济发展不均衡，使得很多游戏玩家对于游戏的知识十分缺乏，仅凭通过朋友介绍和宣传推广活动来选择游戏。因此，使得中国游戏陷入了一个宣传炒作决定成败的奇怪境地。在游侠网最近刚开设的网页游戏专区中，我们发现所有帖子清一色都是各个运营商的厂商稿，大肆吹嘘着正在进行的营销活动，而在这些帖子后面的回复数则全部为零。很显然，就算无人喝彩也要将独角戏进行到底的脑白金模式已经在市场人员中深入人心。

在游戏内容方面，单机游戏上国产游戏本土化的RPG剧情可谓是硕果仅存的卖点。但是很明显，剧情并非网络游戏和网页游戏的核心元素，因此网页游戏也不可避免地陷入宣传战之中。而在游戏内容方面，我们几乎看不到国产的网页游戏有任何原创的元素，不仅仅在游戏机制上完全复制目前已有的游戏，甚至连主题上都甚少创新。制作组似乎更偏爱抄袭现有的知名游戏主题，例如“魔兽”、敢达，或者是已经被炒了无数次的三国冷饭。我们相信这并非是因为他们没有能力设计自己的游戏主题，而是出于市场宣传的考虑。

如果说宣传高于内容，缺乏独立创新让我们的游戏乏善可陈，喜好争凶斗狠和不公平竞争就可谓游戏产业的毒瘤。由于有了“免费网游”的成功前车之鉴，国内网页游戏无一例外选择了收费道具的盈利模式。而在平衡性设计上，有意将游戏中的付费用户设计为拥有巨大优势。很明显，之所以国内制作组敢如此进行设计就是因为他们深知国内用户喜欢争雄斗狠的个性。而正是这种设计，破坏了玩家们在虚拟世界中进行公平竞技的机会。举例来说，我所见到最离谱的设计就是在建立某一等级的建筑时，要求是让玩家交纳若干人民币。目前国内网页游戏所达到的人均消费额26元的业绩，恐怕大部分就来源于此。网页游戏虽然给了中国一个和世界游戏产业一个公平的起点，但它终究还是游戏，一个成为经典依然需要对游戏的理解和深厚的积淀。

天堂还是地狱？网页游戏的未来

我们刚才已经说过，网页游戏给了小型游戏制作组一个机会，一个不依靠巨大开发成本就制作出经典作品的机会，一个让游戏重归互动艺术的机会。但是，恐怕这个机会不会持续到永远，随着网页游戏的商业前景逐渐被挖掘出来，越来越多的技术将会介入进来。我们设想一下，如果某一天微软发布了一个类似DirectX的新浏览器API，使得网页游戏服务商只需要通过互联网传输很少的命令就能在浏览器上绘制出各种粒子效果，那么，网页游戏开发商也必然会被迫加入到新一轮的图像表现竞争中。这个时代恐怕距离我们并不遥远，目前，id Software已经推出了他们网页版本的《雷神之槌3》，此游戏已经可以达到和PC单机游戏版本相同的画面水准。而育碧也将在今年推出网页版的《魔法门英雄无敌》。这两款产品的图像表现都已经达到了很高的水平，已经和其他网页游戏拉开了很大的距离。

而另一方面，网络带宽的不断提高使得网页游戏的优势越来越小。终有一天，网络游戏和单机游戏的客户端或游戏程序的获取成本会趋近为零，到了那时，网页游戏将优势尽失。

网页游戏，像曾经的单机游戏时代一样，有一个黄金年代，或许，也已经只是曾经。



安全软件市场的新赤壁

■本刊记者 冰河

《赤壁》是今年暑期热映的大片，抛开其中一些有争议的细节不说，这部电影还是堪称2008暑期中国电影市场上的一部杰作。导演吴宇森成功将自己的情怀和理念融入了电影中，让观众看到了一个更加贴近历史的周瑜和诸葛亮。不过由于这部电影尚未完整上映，下集需要年末才能上映，因此除了周瑜之外，吴宇森还能塑造出哪些英雄人物的形象还不好说。

艺术是现实的真实写照，《赤壁》上映没多久，安全软件行业就跟着上演了一出类似的“三国纷争”，曾经结盟开拓中国安全软件市场的奇虎和卡巴斯基就如同当年的孙刘联盟为了荆州而翻脸一般，忽然也闹出了一番风波。如果仅仅是这两者之间的纠纷也还简单，但很快国内安全软件市场的老大瑞星公司也卷入其中，使得这场忽然爆发的纷争变得更加扑朔迷离。

中国安全软件市场从来不缺少话题，只是相对从前杀毒能力的大比拼，这一次的纷争有些新意。我们不妨从事件的开头从头回顾，看看这次乱纷纷的口水战之下，对国内安全软件市场的未来有什么新的推动。

一场“免费”引发的乱战

还是从周鸿祎开始。要说起来周老板也是中国软件和互联网行业的风云人物，从中文实名网址起家，凭借“不管3721”的作风，硬是让一个普通的上网辅助软件成为中国互联网普及率最高的软件之一。后被雅虎中国收购，又与中国互联网另一巨头马云产生了一段不得不说的故事。愤然独立单干之后，硬是将一个原本经营论坛内容聚合的网站，做成了以软件闻名的新锐，真可谓“哪里有浑水哪有我”。不得不提到的是，周老板成为奇虎的掌门人之后，最成功的举措就是推出了一个辅助软件“安全卫士360”，专门对抗中国互联网横行的各种流氓软件，其中也包括他曾经一手带出的雅虎上网助手（原3721上网助手），而且还成功联合俄罗斯知名安全软件厂商卡巴斯基共同开拓中国市场，打造出“反流氓软件+反病毒”的全功能阵线，从原本由瑞星、江民、金山等国内厂商垄断的安全软件市场中生生杀出一片新天地。



卡巴斯基

不过这次的风波源头也出在这个联合阵线上。7月17日，奇虎公司宣布正式发布360杀毒软件并永远对用户免费，要成为免费杀毒的开路先锋。根据奇虎在发布会上公布的信息，360杀毒软件是奇虎360公司斥重金从国内安天软件公司和罗马尼亚Bit Defender安全软件公司购买技术，并经本公司团队本土化开发后推出的产品。周老板表示，360杀毒软件的推出对当前收费杀毒市场必然带来影响。但杀毒市场巨大，两者都将各自分割市场，而对于免费的360杀毒软件将如何盈利的问题，周老板则含糊表示，360杀毒对用户基础需求永远免费，但在未来适当时候，会通过使用360杀毒增值服务对用户收费。

“奇虎终于进军安全软件行业了”，这个消息迅速在业内传开。有好事者不禁拿出一年前周老板与卡巴斯基某次联合面对媒体时所说的“永远不会自己来做杀毒软件，只致力于反流氓软件”的话来提醒周老板，但却被一句“只要为了广大网民的利益，我食言又何妨”之类的豪言给顶了回来。曾经与CNNIC、雅虎中国以及诸多媒体交锋多年的周老板，自然不会让这等小小问题难倒，毕竟人民的利益高于一切，网民的利益比个人的承诺要重要得多。

很快蹊跷就出现了，7月21日，有用户在奇虎论坛上发帖求助，声称电脑安装的卡巴斯基安全软件把奇虎360给删除了，随后类似的举报接踵而至，一天之内，该论坛类似的帖子接近20条。这些用户普遍反映，7月21日下午之后，卡巴斯基突然显示奇虎360文件感染了木马程序，并自动将文件彻底清除。系统重启后，奇虎360无法正常运行。更有部分网友反映，7月21日上午开始，奇虎360将卡巴斯基的程序文件判定为木马并清除。昨日还是携手开拓中国市场的伙伴，忽然产生了摩擦。联系到几天前奇虎大张旗鼓宣布要自起炉灶，做杀毒软件的举动，不得不让外界和诸多业内人



卡巴斯基“误杀”奇虎360

士猜测该冲突背后的真正意图，是奇虎试图摆脱卡巴斯基的羁绊，还是两个亲密合作伙伴翻脸的开始？莫非要有一场好戏开演？但随后事情的发展没有想外界预想的那样，奇虎和卡巴斯基都表示这不过是一次“误会”而已，双方还是合作伙伴。

不过就在这个时候，国内安全软件市场的老大瑞星出手了。7月24日，瑞星宣布“瑞星杀毒软件2008版”和“瑞星个人防火墙2008版”进行为期一年的免费下载，虽然没有明说，但业界都认为这是瑞星针对奇虎刚刚发布的360+Bitdefender免费杀毒组件推出的新举措。很快奇虎就作出了反应，表示首先非常欢迎瑞星跟进免费杀毒服务，并称瑞星一直是好学生，是学习模范好榜样。并举例称，安全卫士360在推半年免费版卡巴斯基的时候，瑞星跟进也推出半年免费版，现在360推出一年免费版杀毒的时候，瑞星也跟进了，但还不够彻底，瑞星应该跟进推出永久免费的版本。

也许是“好学生”“不彻底”等言辞激怒了对手，瑞星方面强烈反弹，称奇虎将国外厂商免费使用期一年的，且经过功能裁剪的杀毒组件，由奇虎360以“永久免费的杀毒软件”名义在国内推出，是一种不诚实的行为，并在官方网站上对瑞星和奇虎的杀毒软件进行对比。而奇虎表示其提供的产品不只是一年免费，因为按照国际惯例，杀毒软件每年都需要续费，因此用户一年免费期后还是可以继续激活并使用。奇虎还反唇相讥称，瑞星在其半年免费版杀毒软件中大幅弹出广告，根本不像安全软件，更像是一个恶意软件。

与此同时，还因为“误杀”事件而有些尴尬的卡巴斯基忽然也卷入风波。卡巴斯基方面表示，动辄“免费”的举动实际上是在破坏国内安全软件市场的正常秩序，对消费者的长期利益并无好处。并于8月2日发布了以“全功能，才安全”为亮点的卡巴斯基全功能安全软件2009中文版。本次发布的卡巴斯基2009号称整合了恶意程序保护、即时通讯保护、邮件防护、防火墙、系统恢复等各种安全防护功能于一身，以“全”取胜，大大降低了用户的技术入门门槛。发布会上，卡巴斯基在中国的核心渠道伙伴数字星空CEO刘建华向本刊记者表示，“免费”和“误杀”的风波完全是一场炒作，少数厂商不惜破坏行业规则的做法实际是在把安全软件行业带入“死胡同”，而这短视行为的最终受害者其实是用户。目前的问题不是免不免费的问题，而是谁能做出最好的安全软件服务大众。“现在最不安全的不是病毒，而是行业的破坏者”，刘建设担忧地表示。不过随后卡巴斯基亚太区董事总经理张立申又充满豪气地宣言“卖自己的软件，让别人送去吧！”

值得一提的是，就在卡巴斯基召开新品发布会的北京九华山庄16区的大厦门口，“瑞星渠道狂欢夜”的大拱门却让很多来参加发布会的记者怀疑自己是否走错了路。经过询问才得知，瑞星也选择在同样的地点召开年度渠道商聚会，并提前在周边做了大量的外景广告宣传，这使得卡巴斯基的发布会气氛颇有些异样。

这场三国的纷争，看上去很有趣。



奇虎360安全卫士

免费的馅饼还是陷阱？

就在三家企业争吵不断的时候，国内安全软件市场其他几家主要企业，如金山、江民却表示，免费在现阶段只能是个噱头，现在就把精力纠缠在这个问题上实在过于无聊。此前，国产杀毒软件金山、趋势科技和瑞星都曾打出“免费”旗号，但并非完全免费：金山是按时段区分，趋势按个人和单位区分，而瑞星仅仅是暂时面向部分用户。但奇虎却对此说法表示不屑，称安全软件应该是互联网的基础应用服务，就如同上网浏览、下载一样，不应该在收费之列。不过瑞星的回应充满了老大风范：“杀毒软件研发需要大量的人力和财力，免费不利于行业的健康发展。瑞星每年光支付用于产品升级和在线服务的费用就高达数千万元，没有良好的收入来源，如何保证为用户提供可靠的安全服务？”除了瑞星发出质疑之外，卡巴斯基在发布会上也表示，完全免费就意味着没有软件零售价格，那么传统的软件店面销售渠道要完全从整个产业链中被删除。而以目前中国的互联网发展情况，诸多中小城市和乡村地区还离不开软件销售店面，因此现阶段免费无疑是痴人说梦。卡巴斯基中国总经理张立申对记者说，“杀毒软件市场是一个微利的行业，免费概念的出现也在意料中，但卡巴斯基会继续走收费路线，并向渠道商承诺，卡巴斯基不会赠送12个月的免费体验。”


宾客满座的卡巴斯基合作渠道商大会，如果“免费”真的实现，最先受到冲击的将是这个群体，然后是普通的消费者

不仅厂商质疑奇虎的免费之举，诸多互联网网民也并不看好奇虎的新举措。有网民发帖声称，“360安装过程繁琐，还采用激活码，激活码需要用户先注册360用户才能获取。既然永久免费，为何还要激活码？周老板先前就食言，‘终生免费’论已无信誉可言。”

面对外界种种质疑，奇虎公司董事长助理石晓虹回答说：

“‘360缺失防火墙’说法是瑞星‘偷换概念’，360卫士本身就是一款带有防火墙功能的软件。”石晓虹强调，目前360采取的有期限激活码仅是技术实现的方式，到期后用户可免费再获取新的激活码继续使用。

通过以上关于免费的种种争议，我们可以看到，这场风波呈现出一种奇特的状态。“免费”这个口号是奇虎率先大张旗鼓正式打出来的，随后瑞星开始反击，而卡巴斯基虽然对“免费”的口号很不满意，但矛头却一直隐隐指向瑞星而不是奇虎这个要抛开自己单干的老伙伴。不过要说卡巴斯基对奇虎一点意见没有也是假话，至少从前的合作到此为止。张立申表示，卡巴斯基以前通过360安全卫士赠送杀毒服务的合作将中止，他表示合作的中止原因是“合久必分，时候到了”，但他很满意双方长达1年零8个月的合作，称之为一个三赢的合作。据了解，停止的合作仅限于赠送方面，用户仍然可以通过360安全卫士购买卡巴斯基的杀毒服务。卡巴斯基和360安全卫士的合作起源于2006年，张立申表示合作是符合当时双方的利益的，而合作的结果也为双方带来了大量的用户群，但他表示，类似的合作不可复制，因为环境已经发生了变化。



“奇虎没有资格和我们谈杀毒”，瑞星副总毛一丁如是说

是什么环境变了呢？张立申笑而不答。

虽然免费到底应不应该尚无结论。但瑞星、卡巴斯基以及奇虎的言论都明确指出了一个事实，就是作为一项长期的、具有高度技术性和创造性的服务，安全软件具有非常强的专业性和服务成本，因此“完全免费”是毫无可能的。任何商业企业都不会做这种自杀行为，充其量也就是采用类似目前网络游戏行业流行的“免费游戏”做法，客户端和时间免费，其他增值服务收费。根据网络游戏的“免费”运营结果来看，最后远远要比“收费”运营赚的要多得多。

因此，所谓免费，是馅饼还是陷阱，旁观者应该心中有数。

奇虎的如意算盘

话题不得不再回到奇虎和它幕后的周老板身上。正如前面所提到的，周老板其人堪称奇才，其眼光独到不说，而且善于开拓新市场。当年众人还忙于注册顶级域名转手牟利的时候，周老板已经想到开发中文实名域名，将话语权掌握到自己手里。后来即使面对背景深厚的中国互联网信息管理中心（CNNIC），也丝毫不落下风。最终被雅虎中国收购，完成了第一桶金的收获。之所以后来败走雅虎中国，除了马云的强势介入之外，更主要的是雅虎作为一家严谨的国际企业，其环境无法让周老板发挥“不管3721”的野战特长。出走之后立业奇虎，凭借对流氓软件行业的熟悉与卡巴斯基携手，令人意外地打起了“反流氓软件”的大旗，对自己曾经的杰作“雅虎上网助手（原3721上网助手）”毫不手软，造福网民，进而东山再起。而这次的“免费”风波再次彰显其“先把水搅浑，新的机会自然出现”的作风，而且让人赞叹的是，无论如何，奇虎都立于不败之地，作为新来者，再怎么折腾，打烂的也是别人饭碗，自己损失要小得多。从卡巴斯基和瑞星对于“免费”的激烈反应可见一斑，而且卡巴斯基的怒火全部对准了接招奇虎“免费”手段的瑞星，手段着实高明。



卡巴斯基亚太区董事总经理张力申面对“免费”的挑战同样踌躇满志

奇虎究竟想要做什么？与其说奇虎360的免费杀毒软件是想扰乱安全市场，不如说是奇虎要给自己的资本投资方展现一个可行的获利方式。通过周老板的说法可以明白，免费的杀毒软件可以是一款安全产品，但也可以是一个平台，一个搭载其他获利模式的平台。比如风波中被反复提及的弹出式广告，其实现在被广大网友使用的360安全卫士里，已能看到弹出式广告的影子，比如电脑桌面右下角系统托盘里360安全卫士图标不时弹出的升级提示、“可能的”漏洞提示、新闻提示。记得360安全卫士刚刚推出的时候，只是当微软发布新安全漏洞，或者系统还有漏洞没打补丁时才会有漏洞提示弹出。但现在，几乎只要一启动360安全卫士，就会弹出“您的系统存在多项安全问题”“系统存在严重安全漏洞，建议您立即修复”的弹出提示，如果真的点击修复，并使用360安全卫士自身的漏洞扫描功能，往往却会发现360安全卫士告诉你“您已经安装了所有漏洞补丁！”。到底是真的存在漏洞，而360安全卫士没有扫描到，还是仅仅为了让用户点击一下那个“修复”按钮带来流量向广告商要钱，这并不好说。另一方面，扯起“反流氓软件”大旗的360安全卫士不仅定义谁是流氓软件，还可以定义谁是装机必备的软件。按照不同的软件类型，每个月交纳6～20万元广告费，即可进入360的“装机必备”。现在360“装机必备”拥有数十款推荐软件，这是360的重要收入来源之一。也许，更多的盈利新手段都需要靠“免费”的平台来实现。

因此，现在我们可以明白作为一个商业企业而非公益组织，奇虎宣称对用户免费的同时，要寻找其他盈利方式，至于这些方式未来是否会与现在的“免费”产生冲突，这都不得而知。毕竟如周老板所说，“为了维护用户的利益，我个人食言又何妨？”

这场盛夏爆发的“伪三国之争”，真的很有趣。不过究竟影响如何，也正如吴宇森的《赤壁》一样，还需要且看下集。但无论怎样，本刊记者在这里还是要提醒一句读者，擦亮你们的眼睛，“免费”的幌子下，也许有许多招式在流行。P

降龙在手十八式！

聊天表情2008再战江湖

北京 莫小墨



话说2006年，江湖风起云涌，各路豪杰群聚一堂，华山论剑，纸上谈兵（嗯嗯～押韵需要）。十刃集结之战，搅得表情界昏天黑地，日月无光，战争惨烈程度无以言表。话当初，榜首之争导致十败俱伤，胜者仰天长啸，唯我独尊。败者咬牙切齿，暗自养精蓄锐，等待时机卷土重来。时光荏苒，两年眨眼而逝，网络江湖看似风平浪静，实则波涛汹涌。俗话说，三十年河东，三十年河西，霸主地位是连庄还是被挤下台？各路前辈仍可在榜上分一杯羹，抑或是被后起之秀斩于马下？究竟是闻新人笑，还是听得旧人哭，眼下，传说已久的降龙十八掌绝技突现江湖，谁会擒龙在手，各位看官敬请看端详：

第十八式：亢龙有悔——QQ自带表情

降龙十八掌中最常见的一招，出自《易经》，辞曰：“‘亢龙，有悔’，盈不可久也。”亢龙意指飞向尽头的龙，来形容QQ自带表情再贴合不过。它身为网络表情聊天工具的开国元老，实在功不可没。且不说它在当时为网络聊天的单调增加了色彩，渲染了情绪，迈出了网络聊天那跨世纪的一大步。就只说当下、眼前，它还孜孜不倦服务在聊天工程的第一线，其功劳与地位使那些后起之秀根本无可与之媲美。当然，身为一个“老人家”，有些旧思想、旧习气，略微老气横秋的气质，也是情有可原的，老资格的谁不是架着茶色大方镜片的做派？当然，不能适应潮流的终将被历史所淹没，这倒应了盈不可久的道理。此招若败，就败在重悔不重亢，必留后患。但即使真到了那天，这位功勋人物倒也乐得其所乐——毕竟功成身退，历史留名不是人人都能做到的。

第十七式：履霜冰至——狐狸阿狸

此招出处源于坤卦，辞曰：“履霜，坚冰至。”意指走在降满冰霜的路上，就该想到大冰雪已经不远了。



我是阿狸，住在城堡里的狐狸

阿狸于2007年7月如那场大冰雪一般忽然降落在江湖之中。它出自漫友签约漫画家兼大学艺术设计老师许瀚之手，是只毛茸茸很可爱的红毛小狐狸，喜欢童话故事，喜欢幻想，也喜欢做漫画里的主角，比如《白色花开》《灯》，还有许多大家比较熟悉和常见的网络日志格式的四格漫画里都可以看到它的身影。在这么大的宣传力度下，阿狸以“迅雷不及掩耳盗铃之势”迅速走红，理所当然成了各类媒体杂志的宠儿，以其为形象的作品在各大论坛和网站转载，并于2008年开始连载于国内杂志《Touch》和《女友》上，深受广大读者欢迎（《完全娱乐周刊》对阿狸的专访：http://www.a-li.com.cn/index.php/content/view/84/54/）。它还趁热打铁开了自己的商店，甚至专卖印有自己搔首弄姿照片的T恤……

阿狸的狐狸窝有个很好听的名字，叫“阿狸的梦幻城堡”（http://www.a-li.com.cn/index.php/component/option,com_frontpage/Itemid,1/），城堡里有关于阿狸的一切：身世的传说、表情的更新下载、PP的桌面……城堡大门整日敞开，等着迎接参观的新朋友——下一个城堡的贵客，会是你吗？

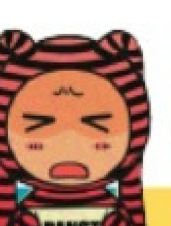
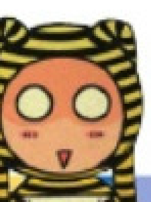


第十六式：龙战于野——贱包子

此招取意于周易中的坤卦，辞曰：“龙战于野，其血玄黄。”大概意思是指龙身处自己本不该属的位置，反倒激发了潜藏的力量。

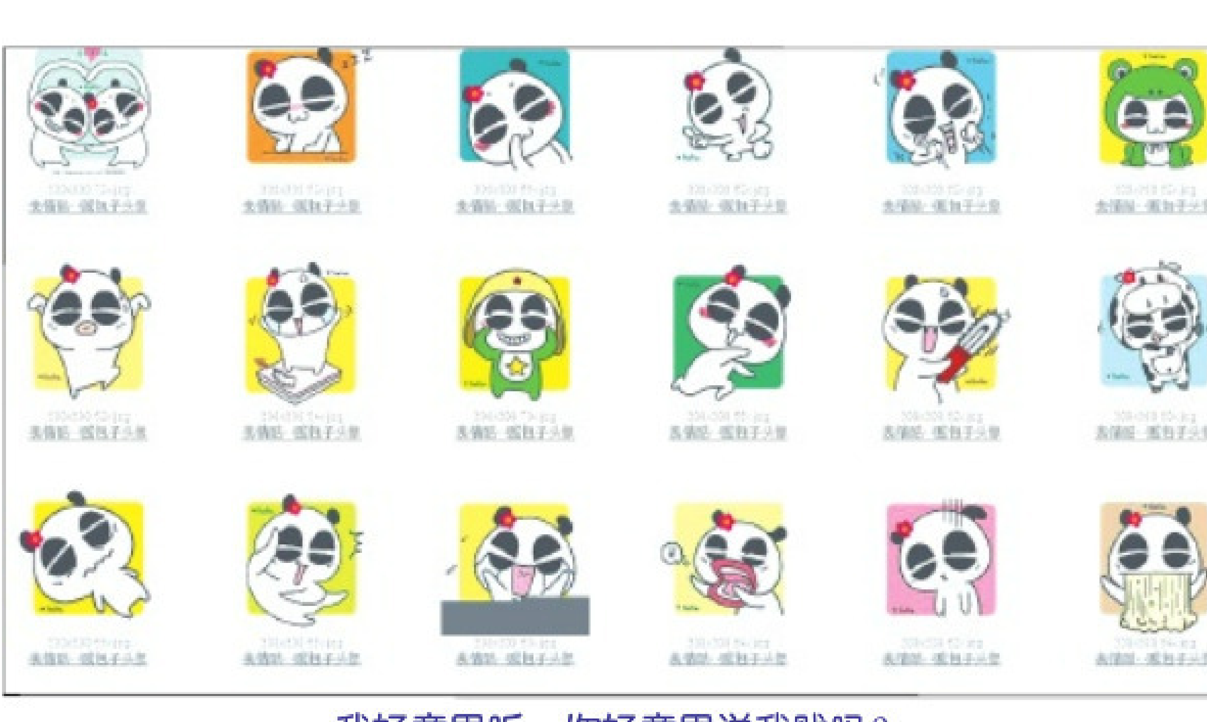
有这么一位人物，据网料记载，其原型来自于作者（柳柳）家中的肥猫——包子，它是只有着自己小性格的胖子，常被作者骂成不守“猫道”，于是根据它的事迹，诞生了这只外形肥胖，有着貌似包子般大脑袋的可爱熊猫。它另类、恶劣、调皮、戏谑的个性，永远贱贱的表情，一如它的名字——贱包子。据贱先生自己说：我最喜欢别人赞美我贱。不过，我好意思喜欢，你好意思直说么（汗一个）？在社会影响下，贱先生近日已经正式改名为：潘达达。为了早日打入哈喇屋，成








我好意思听，你好意思说我贱吗？

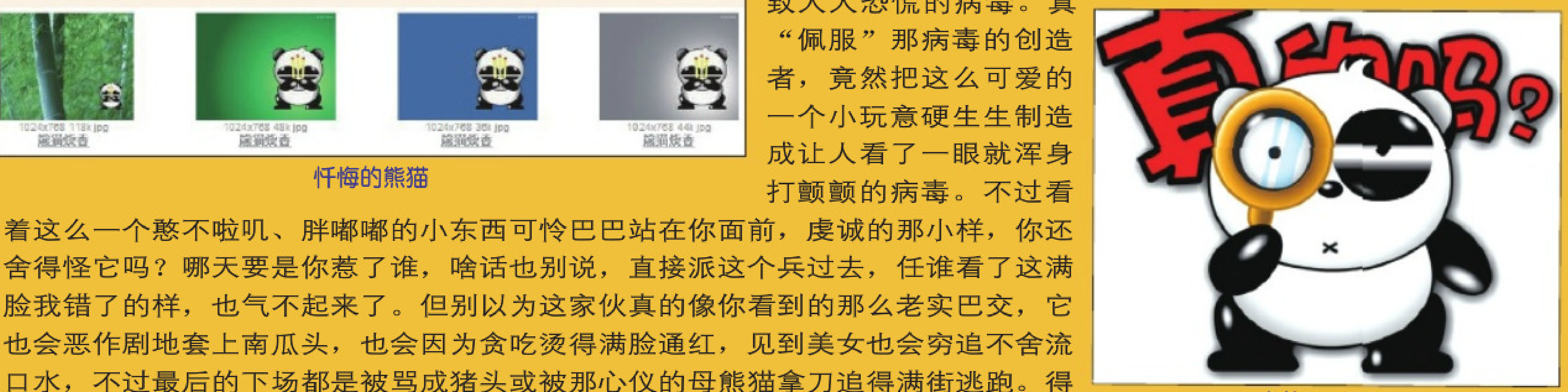
为国际巨星，于是乎为自己起了个英文名字：Pan-dada。虽然潘先生自身条件不太雅观：五短身材、圆桶腰，好吃懒做有点贱，时常还做一场英雄救美的美梦——但潘先生一迈进网艺圈，就很聪明地顺应民意，做起了环保生意，推出了熊猫牌环保帆布袋。据说上架之日惹得万人抢购，受欢迎程度只能用“太受欢迎”四字来形容。潘先生更是趁热打铁，创办了自己的私人网站（http://blog.sina.com.cn/pandada2008），不仅毫无保留地公布了自己的最新表情艳照、桌面壁纸、个人故事四格漫画，还将其表情做成了EPS格式的压缩包放在首页供下载——可真是送人自赏两相宜啊。

第十五式：时乘六龙——熊猫烧香


忏悔的熊猫

时乘六龙出自乾卦，辞曰：“时乘六龙以御天。”此招乃降龙十八掌最有王道霸气的一招，用来形容烧香熊猫再也适合不过。

且看在那落日的余晖中，一庞大身影渐行渐近，只见它那被黑黑的眼圈所包围的小眼睛中平凡里闪着憨厚，憨厚里还有那么点狡黠。忽然，红光一闪，说时迟那时快，庞大的身躯轰然跪下，手举香火虔诚地跪拜，自报家门曰：熊猫烧香。单是这名字就够让人胆寒，为啥？当然要归功那个导致人人恐慌的病毒。真“佩服”那病毒的创造者，竟然把这么可爱的一个小玩意硬生生制造成让人看了一眼就浑身打颤颤的病毒。不过看着这么一个憨不啦叽、胖嘟嘟的小东西可怜巴巴站在你面前，虔诚的那小样，你还舍得怪它吗？哪天要是你惹了谁，啥话也别说，直接派这个兵过去，任谁看了这满脸我错了的样，也气不起来了。但别以为这家伙真的像你看到的那么老实巴交，它也会恶作剧地套上南瓜头，也会因为贪吃烫得满脸通红，见到美女也会穷追不舍流口水，不过最后的下场都是被骂成猪头或被那心仪的母熊猫拿刀追得满街逃跑。得了，还是老老实实回来烧香念佛，做自己的老本行。


真的可以吗？

第十四式：损则有孚——刀刀

损则有孚，出自损卦，辞曰：“损，有孚。”此招是以自上而下而攻之，掌谱有两句更深的解释，辞曰：“自上至下谓之损。”“自下至上谓之益。”自上而下，看似走投无路，实则柳暗花明，有这转风变云之功者非刀刀莫属。

一横，一个半圆，这是它的脑袋。一双大大的，迷惑的眼睛，像人一样站立着的小小身体，一根树枝将大大的行囊扛在肩上，时不时地还冒出一句：是先有狗，还是先有狗尾草？

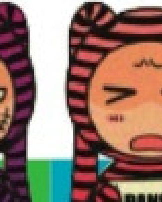
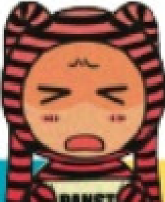
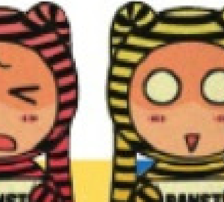
我是刀刀

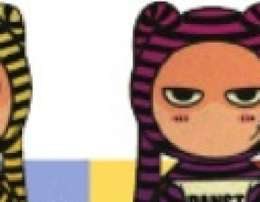
刀刀之父乃一漫画家，所以它出生的时候是以漫画形式出现在这个让它不断产生疑惑的江湖之中，后来才由网友制作成动画形式流传在表情界中。很多江湖友人看到它总觉得很亲近，因为或多或少会在刀刀身上发现自己的影子。对未来充满迷惑，却还一如既往向前走。看着“它问麦当劳先生：你也坐在这里等一切慢慢好起来吗”时，相信很多人的心都小小酸了那么一下。许多网友甚至拿它来鼓励自己：一只小狗都在坚持不懈地努力着，我们还有什么放弃的理由呢。刀刀摆在你面前的不是笑到喷泪的搞怪表情，而是一句句人生哲理，在你必须面对现实、不得不出手的时候，它已变成出奇制胜的掌法，会让你如砍瓜切菜般赢个畅快淋漓。


智者刀刀系列表情

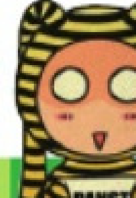
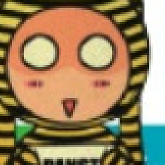
各位网友之所以喜欢刀刀，或许是因为它自娱自乐的精神，也可能是因为它永不放弃的信念，更多应该是因为它触动了各位内心最软的角落。在刀刀的部落里（http://www.idaodao.com/），可以找到许多刀刀的经典语录：http://pickup.mofile.com/9126612875337002。挑个喜欢的还可以拿来做桌面，驰骋江湖无人能敌也！















第十三式：震惊百里——泡泡兵

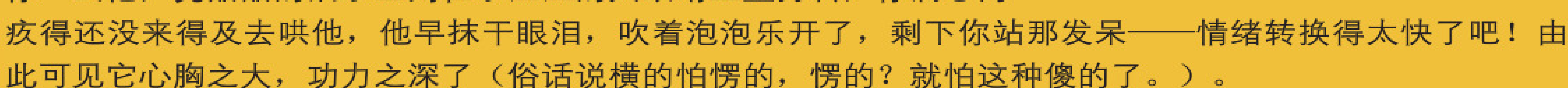

憨憨泡泡兵

此招出自于震卦，辞曰："震惊百里，不丧匕鬯。"震，想想也知道是雷了；鬯，据史书记载乃是一种酒。你想想，这雷声都传得百里远，酒都没洒，使此招之人心力定了不得。

大敌当前，临危不惧，唯兵也。此兵虽彼兵，却也差不了多少，最起码那顶大盖帽都一样（虽然看到这顶大盖帽，别说起敬了，起身都难——因为笑弯了腰）。乍看之下，个人总认为它和小破孩有那么几分相似，只不过人家是鸳鸯戏水，它是单身贵族罢了。本来就够大的脑袋，顶着个更大的大盖帽，一双大眼在帽檐的遮盖下只露出了半个，滴溜溜转个不停，却怎么也转不出狡猾的意思，反倒露出了些许稚嫩单纯的味道。这个大智若愚的小家伙经常让你哭笑不得，坐在马桶上模仿思想者（他也在考虑今天穿什么衣服吗？），喝醉酒后光着屁股跳舞，高兴时自娱自乐地大声唱歌，满身肥肉都跟着节奏颤巍巍晃动，他才不管你是不是白莱帮子扔得满天飞呢。时不时会冲你挑衅一下，你一凶他，亮晶晶的泪水立刻在水汪汪的大眼睛里直打转，你满心内疚得还没来得及去哄他，他早抹干眼泪，吹着泡泡乐开了，剩下你站那发呆——情绪转换得太快了吧！由此可见它心胸之大，功力之深了（俗话说横的怕愣的，愣的？就怕这种傻的了。）。



泡泡兵是百度公司创造出来的，原名叫百度泡泡兵（http://www.hi-badu.com/）。现在网友们用的是经过改良的工兵泡泡兵，版权当然还是归百度公司所有了。忽然有个念头，如果泡泡兵碰上了那个大毒枭"烧香熊猫"会怎样？



第十二式：鱼跃于渊——点点、滴滴

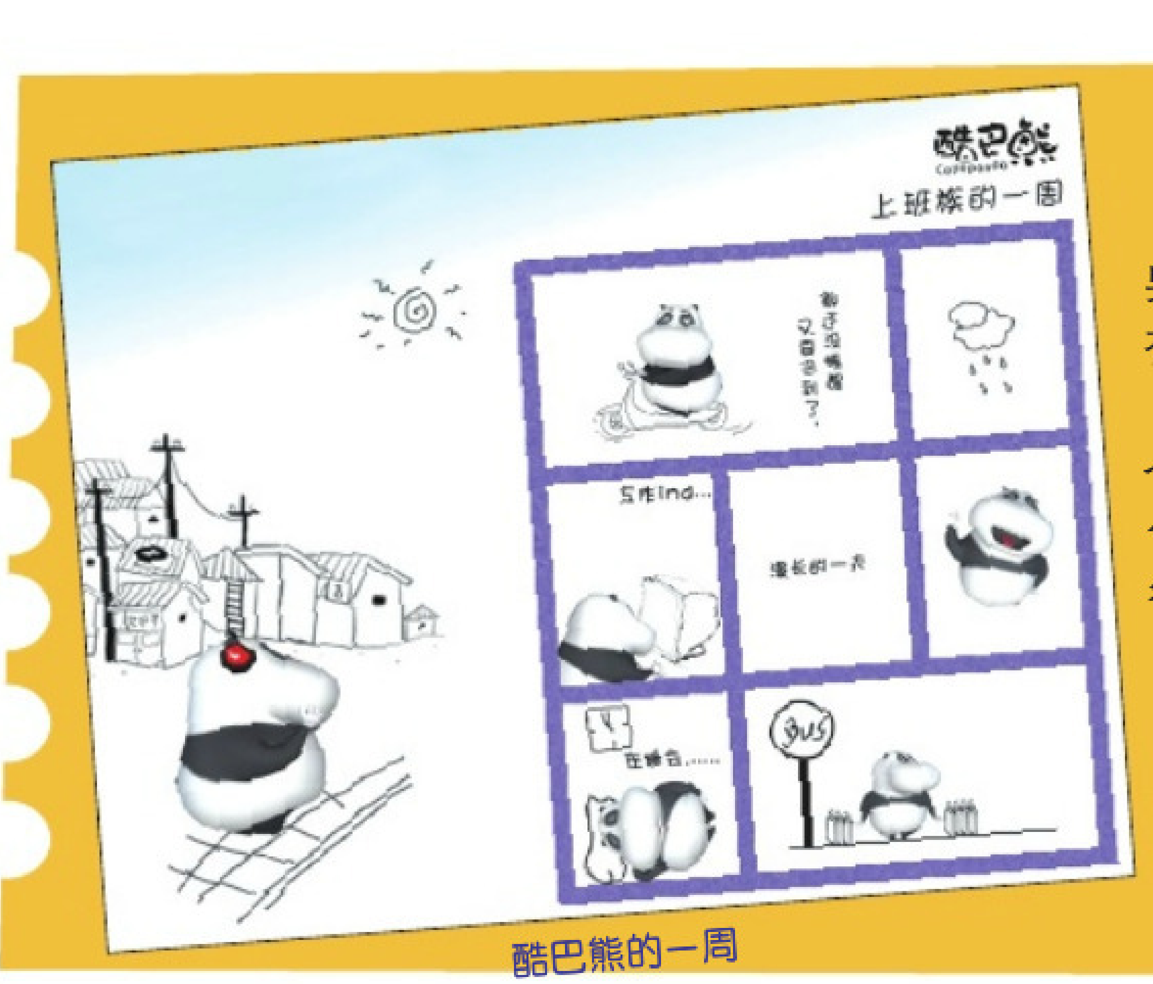
此招意指，看似悠闲一跃，实则犹如龙腾九霄。点点和滴滴身高只有5cm左右，跳不了那么高，可身为菌菇村炙手可热的名人，趁着人气向上蹿，就算飞到嫦娥姑娘家去串个门子，现在都是小意思。


只要在一起，去哪都可以

身为蘑菇家族里地位最高的无毒蘑菇之首，点点和滴滴丝毫没有耍大牌的样子。点点的内心胆小之中透着些许的叛逆，总是喜欢用古怪的方法处理日常问题。说话不经过大脑，惜字如金且没有思想逻辑，行为常常出人意料。每次说话必是以"作为一只成熟而有内涵的蘑菇……"为开场白。身为点点女朋友的滴滴则无条件崇拜着她的男朋友，每次点点发表完言论，结束语必是由滴滴那句"点点好帅啊～"而结束（令人汗颜的一对）。为了奖励这两位为蘑菇村带来的名声效益（http://blog.sina.com.cn/jungucun），村长猴头菇先生特意为两位功勋人物在村头建立了功勋表情下载榜：http://www.tooncool.com/mogudown.asp，并在风景如画的杭州以二位的名义举办了动漫展，现场岂是火爆一词了得。所获各类奖项更是多不胜数，什么第四届金龙最佳手机动画奖、"I-POCO视尚中国"个人（锐）空间奖。杂志专访邀约不断，上了重庆晨报又上腾迅首页……要是把它们的光荣事迹一一道来的话，各位大侠估计要先回家抱铺盖卷了。

身为菌界新贵，二位深知责任重大，在QQ、MSN表情界不辞辛苦地奋斗着，顺便也跨行墙纸、桌面、视频短片、四格漫画业，为着全宇宙最红蘑菇这个目标，前进、前进、前进进！

第十一式：双龙取水——酷巴熊

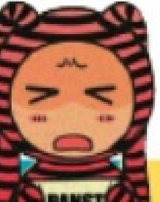
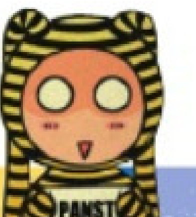


酷巴熊的一周

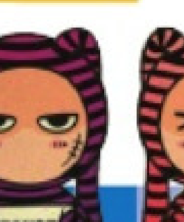
双龙，当然是成双成对了。酷巴熊号称江湖上最可爱的熊猫。大侠男：COBO，江湖上难得的双语大侠，此君身高100cm，体重40kg。在他的地盘上（http://www.cobopanda.com/），个人描述原文如下："COBO大侠是一只胖嘟嘟的、可爱的、笨笨的且有些憨态的熊猫。这个傻得可爱的家伙有些孩子气，脾气不太好！有时侯甚至有点'宝'，傻傻的，呆酷呆酷的，常常犯一些莫名其妙的错误，最后把整个事情搞得一塌糊涂！但他做事执着，百折不挠，不达目的誓不罢休！他看待生活、事物有自己独特的视角，他是现代社会很上进但总不得志的小人物的缩影，同时也是现代人欲望的缩影。他能带给人们欢乐，但每个人在一笑了之之后，都会有一些启发，这些启发都发自于内心，对社会、对人性的一种思考。"如此说来，COBO倒是颇有成为艺术大师的潜质。他的女朋友叫CONI，绝招不是比COBO武功高强，而是COBO不敢反







抗她的命令，无招胜有招，说的就是这位。不过这倒激发了COBO无穷的上进心：推出个人功夫版的搜狗打字法、推出极具震撼的个人动画短片、杀入MSN Shell、推出个人漫画写真、拍彩信短片、出个人桌面壁纸，一系列个人主题游戏也惊现江湖等，脚步遍布各个领域，忙得不亦乐乎，如此这般酿成的结果就是不断的媒体采访，以此促进了其与江湖之名社团——腾讯及新浪的合作，在网络江湖混得是顺风顺水。

但古语云：金无足赤，人无完人。COBO夫妇此生还有3个愿望希望早日完成，那就是：1.希望有一天能够照一张彩色照片。2.希望有一天能消除自己的黑眼圈，做世界上最美的熊猫。3.希望有一天能去台湾省与自己的偶像JAY同台演出！

第十式：突如其来——张小盒

此招出于易经，离卦。招如其名，出其不意，攻其不备，讲究出奇制胜也。此君乃一漫画之侠，趁网湖人士对其放松戒备之时，突然现身将对手杀个措手不及，江湖人称——张小盒！



向张小盒同志学习

不过看似风光的张大侠，在本帮门派实则地位卑微，其上还有感觉自我良好的女师姐“莉莉盒”，奸猾成性的大佬“VC高”以及同门师哥“黄阿狗”。于是关于张大侠的“血泪史”顷刻之间遍布大街小巷，主发行方以此句形容张大侠之坎坷经历，原文如下：“一个普通的、可爱的白领小大侠，有些无奈，有些无辜，也有些理想和激情。他擅长加班，不擅长追女孩，不擅长讨好大佬，爱情、金钱、生活无比匮乏。”此史一出，顿时引起无数江湖人士之共鸣，盒子派也应运而生（http://www.hezi.cc/）。派内人员无数，掌门张小盒集结各路“盒粉”“大使”，与无数和其身世相同的江湖友人把酒言欢，张大侠甚至对各路豪杰公开出自己的隐私：新闻、MSN头像、BBS用图和桌面壁纸，将进入张小盒吧、张小盒MSN、张小盒新浪、张小盒猫扑、张小盒娱乐圈、张小盒若邻的秘道都毫无保留全部公开出来，瞬间巩固了自己在江湖上的地位。



大虾张小盒

第九式：密云不雨——BOBO、TOTO



带着爱与梦想生活

此招出自乾卦，辞曰：“密云不雨，时或有风。”意指雨云已经积聚很厚，但却迟迟不肯将雨滴落下，原因正是因为在等待着刮风。由此寓意就可了解此招关键所在：厚厚的云层并不是为下雨而用，而是在积累无穷力量等待最佳时机，风起云涌，昏天黑地，敌人插翅也难逃。熊猫BOBO和衰鸡TOTO不必积聚能量，也足够破敌无数了。为什么？下巴掉在脚面上活活把自己砸死了呗！

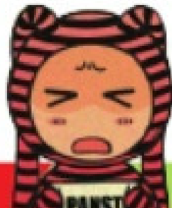
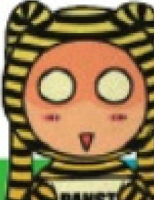
情侣？死党？冤家？两个你认为180杆都打不着的家伙，就这么成双结对地站在你面前，结果证明两人果然是一起从“彼岸天动画工作室”里诞生的怪异情侣（http://www.xxbt.com/cartoon.php）。身为女孩子，BOBO希望自己长得花容月貌，闭月羞花。可偏偏生了个五短身材，水桶腰，脸大无脑，腿短小。本想为这个世界弹奏出最美妙的钢琴曲，却因手指粗胖而放弃……即使她不漂亮，可依然有人愿意与她在太平洋的小岛上幸福过上一辈子，那就是她的男朋友（怪怪的感觉）衰鸡TOTO先生。虽然他的爱好是偷看漂亮的女孩子，但天地良心，那都是出于欣赏角度——他深知过日子，还是找长得比较放心的好。即使生活在女权主义的压迫下，尽管经常打打闹闹，依然泯灭不了TOTO两人要共度一生的决心。别人的眼光？去你的吧，自己快乐才最重要，他们遵循着自己对爱情的宣言：“带着爱与梦想生活。”



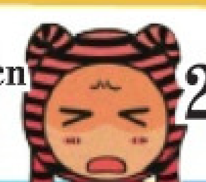
BOBO和TOTO的爱情









第八式：神龙摆尾——兔斯基

本招原称为履虎尾，出入履卦，辞曰：“眇能视，跛能履，履护尾，咀人。”眇是瞎掉的意思，跛白话就是瘸子，履在这指踩的意思。此招意指：人，若是瞎掉一只眼睛，还能有另一只眼去看世界；如果跛了一条腿，还可以借助拐杖用另一条腿来走路；但如果没事去踩老虎尾巴，那就等着做虎大王今天晚上这顿宵夜吧。照这么看，此招好像是一死招，实则不然，此招式乃十八掌中救命之绝招，你想想如果有一只大老虎张着血盆大口要啃你，你就老实呆着给他啃吗？当然是要拿拐杖敲它了。这就是此招真意所在：生命受到威胁时所生出的自然反应力道，自然是非同小可，兔子先生使的正是此绝招。

传闻兔子先生也是走红于漫画界（不要惊讶，现在流行多栖明星），名为自杀的兔子，最擅长跳兔子舞，舞相那是相当让人痉挛。只见他耷拉着与另一只不太对称的长耳朵，半闭着只有一条缝的眼睛（好像也睁不开），慢慢抬起超过膝盖的手臂左右摇晃，脸上永远是那个超级欠扁的表情。话虽如此，兔子先生却依靠自己神龙摆尾的绝技迅速红遍江湖。在兔先生的栖息地里（http://blog.sina.com.cn/wangmomo），经常可以看到他的门徒们纠结在一起集体摇头晃脑，场景甚是壮观——兔先生领衔在上，颇具王者之风。



兔斯基

第七式：利涉大川——洋葱头

源于同仁卦，辞曰：“同人于野，亨，利涉大川，利君子贞。”传说此招乃是郭靖与梅超风在归云庄比武时所用招式，此招之意在于逼使对手勿近其身，以得自保。我想洋葱先生一脱外衣，敌人只有流泪的份，哪还有近身之理？

见到洋葱先生的名字总让人想起某部悲情电影里那个贼拉倒霉的男主角，要是他学会洋葱先生的绝招，估计也不至于落得如此田地。洋葱先生长相勿需多言，各位高手都已面见多次，头上那标志性的两撮小毛迎风飘扬，别以为那是为了耍酷，那可是用来震慑敌人的武器。小毛的气味随风飘向远方，使敌人远远就辨得其气味，绕道而行，从而达到不战而胜的目的，颇有几分神算军师——诸葛孔明的味道。


葱头妹

这么厉害的人物，当然有自己的门派（http://blog.roodo.com/onion_club），而且门派内经常邀请各地高手参观学习，近到铁岭，远达冰岛，可见其地位非同一般。洋葱先生也不遗余力地宣扬公益事业，这在其帮派内都可一目了然。如若有想挖八卦的特刊记者，也可登录葱主帮内找寻其背后不为人知的秘密。



第六式：潜龙勿用——悠嘻猴

源于坤卦，辞曰：“潜龙勿用，龙潜于渊，其志难测，故不可用。”此招贵在左右夹击之势，让敌人逃之无路，束手就擒，如此讲究配合的招式，个中高手，当属悠嘻猴是也。

悠嘻猴乃江湖对其统称，其实这位高手为两人，男名为：YOYO，长相俊朗，其伴侣名为CICI，不失为猴中之绝艳。为方便在内地闯荡，于是乎二人合称“悠嘻”，搭档练成此绝技闯荡江湖，霎时间在江湖引起一片轰动，不仅引得江湖各路豪杰的追捧，更是各个江湖刊物的宠儿，继应邀参加国际动漫展之后，更拍摄了个人专题动画片、个人写真漫画，甚至还向文学方面有所发展，出版了自己的个人心情专辑，销量极佳。个人写真与搞怪表情更是销售一空，下载量极高，为应对市场需要，二人还特意应玩具商邀请做出真身造型，走红于各商场柜台之间（http://www.yoyocici.com/）。作为多栖发展的成功案例，悠嘻猴所到之处均引起掌声雷动，尖叫不止，和他长相相似的（同样头上长毛）洋葱先生还特意前去祝贺，二人互换走红经验，聊得是不亦乐乎。

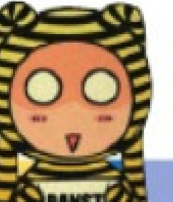


热心呼吁网友同心协力抗震救灾的悠嘻猴











第五式：羝羊触藩——小猪毛豆

此招源于大壮卦，辞曰："羝羊触藩，羸其角。"意为要发现自己的长处所在，以智取胜。毛豆大侠可谓此招胜者。在毛豆村村委会墙上，挂着村支书毛豆大侠的巨照：40cm的高大身躯、充满沧桑感的墨绿色肌肤、满是智慧缩影的三撮小黄毛、两只炯炯有神的绿豆小眼儿、粉嫩粉嫩的小脸蛋与小鼻头。巨照下方则是毛大侠的个人宣言：善良爱帮助别人（闯荡江湖必备条件，在家靠父母，出门就要靠朋友了嘛）；很淘气，也爱闯祸（闯祸不要紧，只要功夫深，跑了你一个，管谁是替身）；梦想是长大了做个勇敢的人（大侠都是从小闯出来的）；喜欢一切好吃的（同志，相见恨晚啊～），而且绝不减肥（这个嘛…）。



我乃毛豆大侠是也

在毛豆村长的拼搏努力下，不仅它成为了江湖红人，毛豆村也迅速成长为江湖示范村，村里各种设施齐全：毛豆彩信下载、MSN表情图示下载、大小墙纸下载等。为了促进经济发展，毛豆大侠还以自己为原型设计了徽章、挂表、涨停福包、收集挂饰、抱枕等，想到的想不到的，村头毛豆小卖部里应有尽有（http://www.maodou.com.cn/）。选累了不要紧，在毛豆村里玩个游戏调试下心情，那怎是一个爽字了得！



大饭桶小毛豆

差点忘了，如果你想成为毛豆门徒，可以加入毛豆部落，接头暗号：我是豆粉！

第四式：龙跃在渊——混沌村长

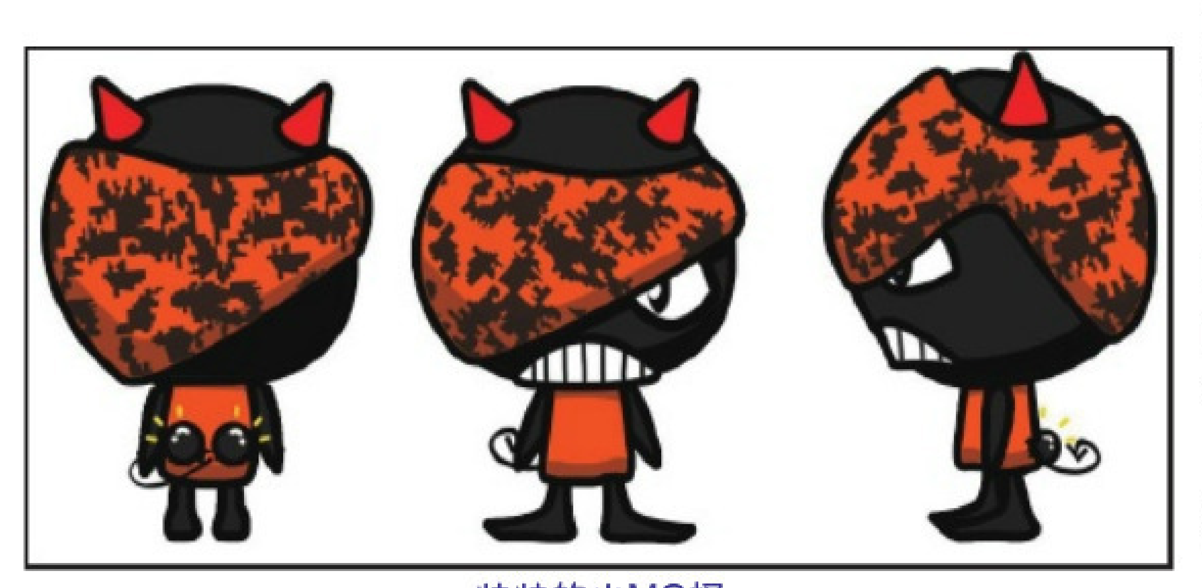
同样源于周易"龙跃于渊"，英雄出场也。既然是村，指的就不会是个体了。这是一群离"文明"不远也不近，游离在江湖边缘的小孩子，用孩子的眼睛来观察这个世界。混沌村村长是名叫做黎毅的江湖大侠，混沌村本身为都市上班一族创作的漫画，最后也顺应潮流，发展成为3DQQ表情，混迹江湖之中。一群原始土著装扮的孩子，思考着人生中自己还不能理解的问题，时而装模作样看着报纸，不时还发表两句评论，还会装着大人的模样端着酒杯把自己呛得涕泪横流，更可笑，还会一本正经地双膝跪地，虔诚地祈祷，嘴里念念有词，竟是：赐给我一个天使吧……


简单世界混沌村

混沌村的村长，经常会把村落里发生的新鲜事公布在"部落格"里，在那里可以找到各种壁纸，酷酷的越狱男主角也被混沌村的孩子恶搞了一把，踩在他身上高唱凯歌，得意至极。强烈推荐各位整日浪荡江湖的大侠，如果累了，想寻求心灵净土，或者想用另一个单纯的角度看世界，可以随时登录村落（http://blog.sina.com.cn/hunduncun/）。相信等你走出村落时，一定是换了一副好心情！

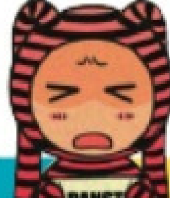
第三式：鸿渐于陆——MOMO家族

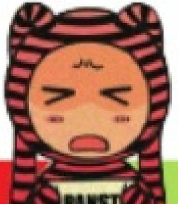
出于渐卦，辞曰："鸿渐于陆，其羽可用为仪。"MOMO家族里有两个人，一个是小MO怪（图22），年纪有两岁，体重据官网可靠消息报料，只有3个苹果重，喜欢吃的东西很奇怪，是蚊子。外表看上去很邪恶，其实心地很善良，有些小儿多动症。他有一个比他小一岁的女朋友，叫做小MOMO，体重要比他还轻一些，只有两个苹果那么重，喜欢吃糖果，喜欢对小MO怪撒娇，喜欢模仿别人，是个乖乖女。两个黑黑的小人，偏偏喜欢穿橙色的衣服，两个尖尖的小耳朵立在圆圆的脑袋上，有点小妖怪的味道。小MO怪特别喜欢学加勒比海盗的样子，捂上一只眼睛，却总被看不顺眼的小MOMO摔在地上摔个半死。小MOMO呢？总喜欢背着小MO怪偷吃胡萝卜，被抓包的时候，会嗖一下把胡萝卜扔到爪哇国，然后扭过脸满脸无辜地问道：你在叫我吗？


帅帅的小MO怪

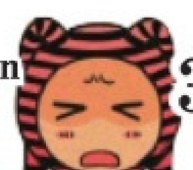
MOMO家族作为后起之秀，为何能在江湖称雄，就在于他们的一个"巧"字：藏巧于拙，用羽为仪。在异军突起的江湖









可爱的MOMO家族


漂亮的小MOMO

之中立足，一定要与众不同（它们那黑黑的样子已经很不同了），也要经得起磨砺（都被揍扁了，够磨砺了）。如果你想更了解这对活宝，啥也别说了，进入MOMO课堂（www.momoclass.cn），壁纸、表情随你下，还可以把MOMO的头像当苹果一样点来点去，点到可是有字的，至于是什么字，自己去看吧。

第二式：飞龙在天——Hello菜菜

降龙十八掌中的一招，同样源于周易。辞曰：“飞龙在天，利见大人。”飞龙在天，看尽世事，所以更容易发现那些有道德的人。菜菜原来就叫菜菜，刚刚不久才改名字叫Hello菜菜，在她个人主页里对自己的介绍这样写：我的头像蘑菇，戴着熊猫黑框眼镜，我神经质，有强烈的好奇心，对钱有执著的热爱，很努力的工作。这是个留着樱桃小丸子式发型的小女孩，估计她不知道为什么自己莫名其妙就成了龙，还是飞在天上的龙——当然是那最重要的那句“利见大人”了。虽然她工作时爱打瞌睡，可她会给小鸟让路，头上顶着100斤的压力还会乐观地大喊：所有的压力都是可以解决的。被别人惹怒了会恶狠狠喊道我要杀了你，可转眼就会教育那个她刚刚要杀掉的人：每天要吃一个苹果，可以远离医生。她性格乐天，即使因为一件无聊的事也会感到开心，会因为得不到别人认同而不开心，由伤心到开心的转换速度为一秒。正因为这样亲切的性格，菜菜也开始担当起广告模特，而且还参与了广州邮箱的推广。这么单纯又能干的人，理所应当应了那句话：利见大人。


神经质的菜菜

如果你也喜欢这个乐天的女孩，可以去她的“家”看看（http://www.babycaicai.cn/caicai/），那里有她最新的手机动画，也有她的专用下载区，还可以和她一起玩游戏，不要怕无聊哦。

第一式：见龙在田——潘斯特

出自坤卦，辞曰：“见龙在田，大贞。”意思是说如果看见有龙落在田地中，将会有好事发生。这一招为降龙十八掌最强的一招，取名见龙在田，很明白，一掌打去，铁打的人也得嗝屁着凉沾白糖了。究竟是谁有堪称见龙在田之势呢？非潘斯特莫属。不知道他是谁？就是那个穿着粉色紧身兔装，整天眯缝着眼，脸上略带猥琐表情的小男孩。做错事会紧张得全身冒汗，看到心仪的小女生脸会由白变粉，再变得像煮熟的大虾一样红得冒烟。对什么都好奇，尝试过后又怕辛苦慢慢退缩，下次遇到新鲜的事物又像一阵风似的跑去尝试，周而复始。不过潘斯特也不是那么肤浅的人，个人最喜欢它说的有关责任的一句话：有很多责任不是你想要的，你却不得不承担下来。勇士为什么一定要去斗恶龙？勇士也想过无拘无束的生活，也想等待别人去拯救世界呀。由此可见，它的小脑袋里也是装满了对生活的疑惑与智慧的。这句话出自潘斯特的四格漫画，如果你想看到更多精彩，可以登录它的小窝里慢慢去研究。


大智若愚潘斯特

在潘斯特（昵称“特特”）的个人网站里（http://heiheirage.blog.163.com/），特特的妈妈——崇子（就是作者），不仅很细心地把特特的表情包一个个放在博客首页，而且还设计了特特的鼠标指针可供下载，在那里还可以看到作者的最新作品：一个名字叫皮亚斯的鸭梨头小子（因为它头上的帽子像个鸭梨）。相信不久他也会像他哥哥一样受欢迎。如果你去过那个部落，就麻烦留下点脚印给作者吧，脑力工作者，很辛苦的。

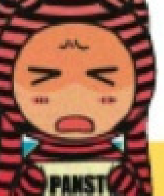
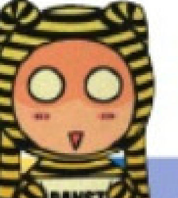


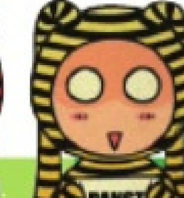
降龙十八掌，掌掌不落空，威力各不相同。各位大虾混迹江湖这么久，想必心里也早已有了排名。不过眼下还是希望大家赶快去看一下这榜上十八位武林高手，顺便赶紧学习一下新的武功秘籍，才能打遍网络无敌手哦！P










排排坐吃果果——全面整理凌乱的电脑文件

■贵州 逍遥

关键字：文件管理 图片 音乐 视频管理

硬盘越来越大，撰写的文档、拍摄的图片、下载的音乐视频越来越多，硬盘中存放的文件也越来越混乱。要从这些庞大海量的文件中，快速找到自己所需的文档资料，清除不必要的垃圾文件，都是一件非常麻烦的工作。Vista下有虚拟文件夹功能，可帮助用户管理文件，但同类文件多了仍然头疼。

不过好在有各种各样的文件管理软件，可帮助我们将混乱变为简洁有序，就跟着我们一步步将硬盘文件从混乱到归档整理得井井有条吧！

一、混乱无章，搜索定位——应急搜索的解决方案

平时疏于管理的庞杂文件，整理起来可不是一时半会儿就能完成的。然而日常的文档操作却是急需的，如何在庞杂混乱的文件中找到所需要的文档、办公数据文件以及音乐图片——在文档整理归类之前，一款快速强大的搜索软件是必不可少的，可方便我们快速找到自己所需要的文件，即使是在后期文件归类整理后，搜索软件也将会发挥着极为重要的作用。

选择应用的搜索软件，除要求搜索速度快外，还必须支持各种特殊类型文件内的字符串搜索，这里推荐使用的是“Turbo Searcher v3.5”

（下载地址：http://www.skycn.com/soft/17380.html）。

1.搜索要快，先建索引

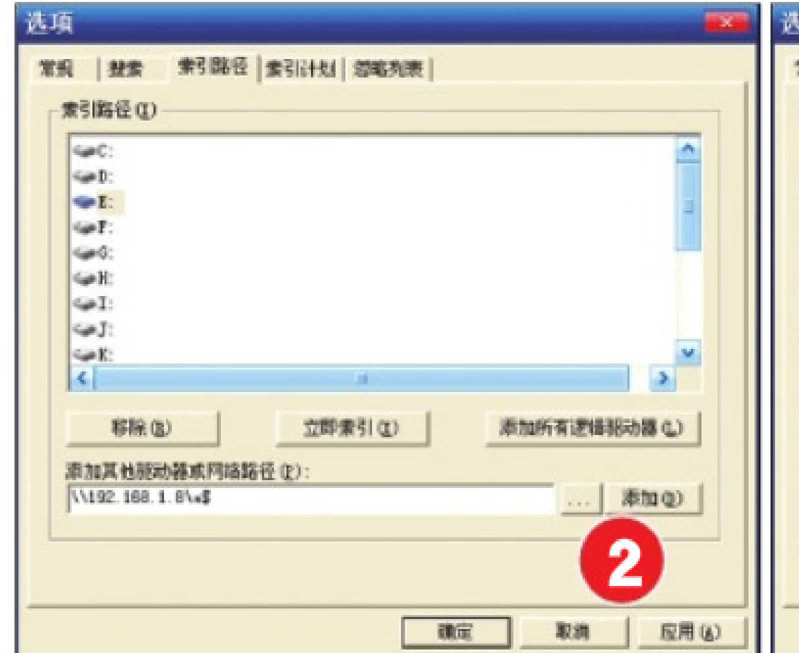
安装Turbo Searcher后，软件会自动对系统中各个硬盘分区进行文件索引，建立索引后可加快文件的搜索速度。

软件在系统托盘内显示一个放大镜图标，右键点击图标，在弹出菜单中选择“停止索引”命令，可暂停文件索引。在弹出菜单中选择“索引单个路径”命令，在子菜单中可以选择指定对单个分区进行索引，通常只选择对数据文件存储分区进行索引就可以了（**图1**）。



如果需要对网络驱动器进行索引，可点击“选项”命令，打开选项对话框。选择“索引路径”选项页，在驱动器列表中可选择添加本地的路径，也可点击下方“添加其他驱动器或网络路径”处的浏览按钮，选择添加一个网络路径（**图2**）。

另外，在“索引计划”中可设置索引计划任务，在“忽略列表”选项页中，可设置忽略一些常见的临时文件夹、缓存文件夹等（**图3**）。还可设置忽略对指定类型文件进行索引，比如.tmp、.log之类的临时文件。尤其值得一提的是，软件提供了“索引压缩文件内部”的功能，可对压缩包内部的各种文件进行索引，大大提高搜索的精确度和速度。





Windows搜索助手与特殊文件搜索

在WinXP系统中自带了一个搜索助手功能，可以搜索一些常见的文件，满足普通的搜索需要，然而Windows搜索助手也有许多先天的不足。首先，WinXP搜索速度慢，而且用了一个卡通形象的搜索助手，严重耗用大量资源。通常情况下，为了提高搜索效率，需要手工关闭卡通搜索助手，恢复经典的搜索界面：点击“开始”→“执行”，输入“regedit”命令，回车后执行，打开注册表编辑器。依次展开[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\CabinetState]，在右侧窗口空白处点击右键，在弹出菜单中选择“新建字符串值”命名为“Use Search Asst”（图4），其值为“no”即可，搜索助手即可恢复经典状态（图5）。

其次，WinXP搜索功能只能通过文件名、时间和体积等进行搜索，对于文件内字符搜索只支持一些TXT之类的简单文本，像DOC、XLS等特殊文件不能进行文件内搜索，因此必须使用一些支持文件内搜索的特殊工具。另外，WinXP搜索不提供文档摘要，当搜索结果很多时，很难精确定位要找的文件。





2.类型设置，兼容格式

打开Turbo Searcher主界面，点击左侧展开“常规”标签，在这里可设置要搜索的文件类型、路径和位置、目标等。通过设置，可让Turbo Searcher不仅能搜索任意类型的文件，还可以搜索压缩包文件。

在“名称”文本框中，可以输入要搜索的文件类型后缀名，例如输入“*.doc,*.txt,*.rtf”表示搜索所有.doc、.txt和.rtf文档，其中“*”号代表文件名中的任意字符，用“,”逗号将各种文件格式分隔开来（图6）。输入文件类型后缀后，则只在指定的几种文件类型中搜索，其他格式文件忽略，可以加快搜索速度。如果不能确定文件的后缀名，则直接输入“*.*”搜索所有类型的文件。Turbo Searcher支持对所有类型文件的搜索，

点击“路径”右侧的下拉按钮，可指定要搜索的硬盘分区（图8），选择分区后，点击下方的“添加”按钮，将分区路径添加到搜索路径列表中。

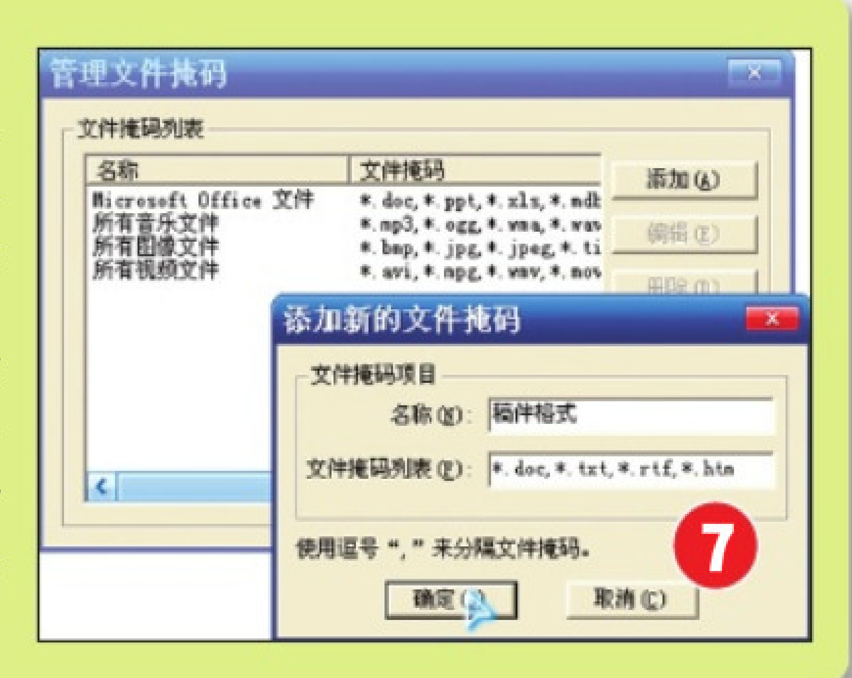
如果只搜索指定的文件夹路径，则可点击“路径”右侧的浏览按钮，浏览指定文件夹，再点击“添加”按钮即可（图9）。

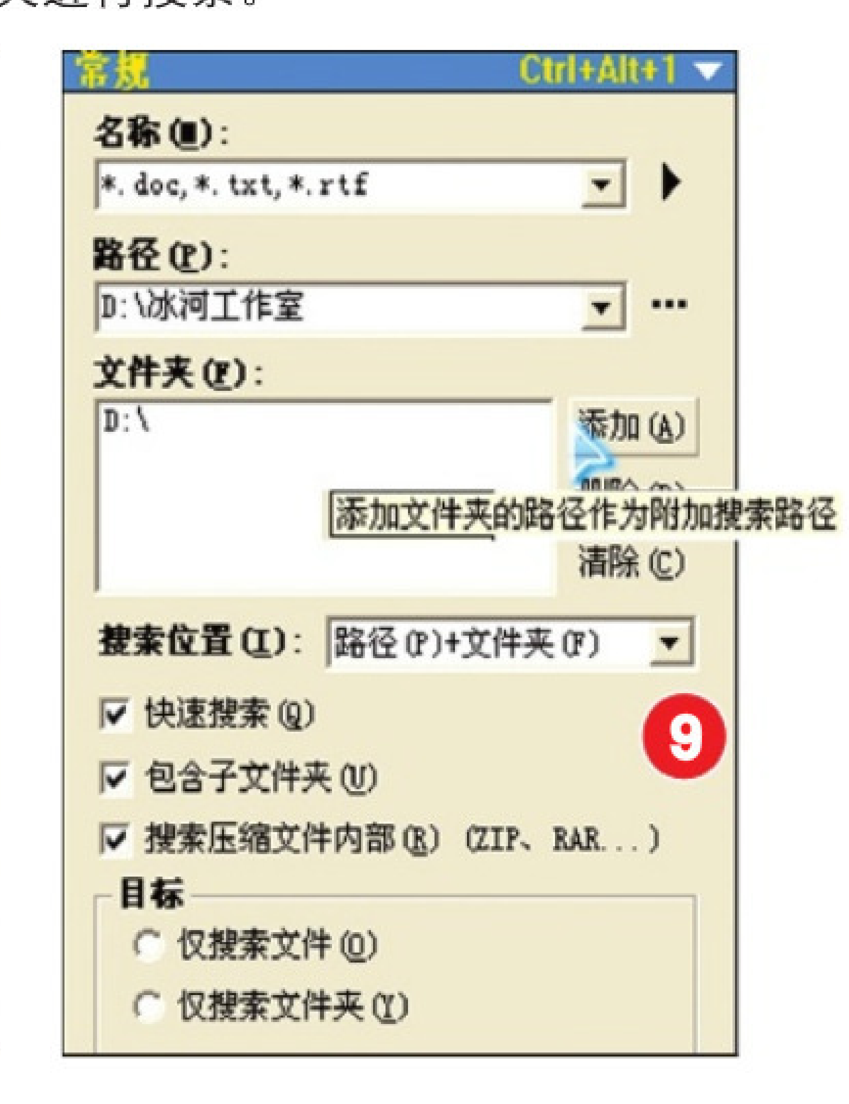
在“搜索位置”中设置为“路径+文件夹”，并勾选下方的“包含子文件夹”项。如果要进行最全面的搜索，还可以勾选“搜索压缩文件内部”，就可搜索ZIP和RAR等压缩包中的文件了。在“目标”中选择搜索目标为“两者”，可同时对文件与文件夹进行搜索。



设置常用文件格式

在“名称”输入框后点击箭头下拉按钮，在下拉菜单中可以选择已有的文件类型。默认提供了Office文档、音乐文件、图像文件和视频文件几种类型，也可以点击“管理”命令，打开管理对话框，添加设置自己常用的搜索文件类型（图7）。





3.多重条件，精确搜索

点击展开下方的“包含文本”标签，在这里可设置搜索文档关键词。

根据要查找的文档中的文件内容，可提取出若干关键词，将其输入“包含文本”框中。关键词可以任意设定，最好选择典型有针对性的词语，例如笔者要搜索曾经写过的一篇与NTFS分区文件隐藏加密有关的稿件，其中有一个特殊的术语“ADS数据流”，此术语比较少见，因此可作为搜索关键词。

提示： 注意，如果勾选了下面的“不包含用户指定的文本”选项，则表示查找所有不包含该关键词的文档。此功能一般情况下是不使用的，但在对现有的搜索结果进行筛选时，可使用此选项，去除一些包含无用信息的搜索结果。

设置了搜索关键词后，在下方选择字符类型（**图10**）。一般情况下搜索的都是字符型的文档，所以勾选“文本字符串”项；“十六进制值”项是用于搜索16进制文件内容的，普通用户很少使用到。“区分大小写”和“全字匹配”项是针对英文字符串的搜索设置，可以根据情况选择。在下面的下拉列表中，选择“任意一种”，表示搜索目标包括ASCII及Unicode双字节字符的文档。

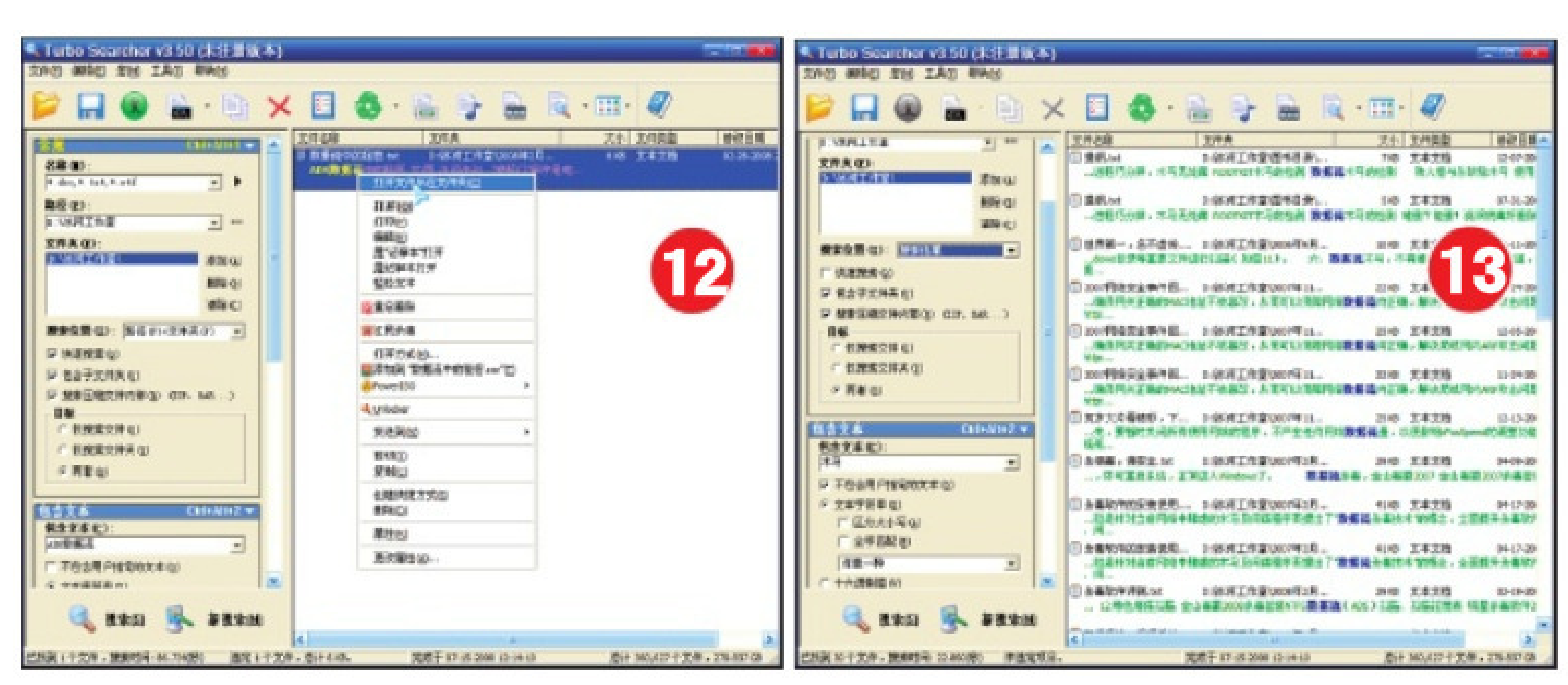
除了设置包含文本外，还可以根据需要设置文件日期与体积大小等搜索条件，使搜索结果更精确（**图11**）。

4.快速定位与再搜索

设置完毕搜索条件后，点击左下角的“搜索”按钮，Turbo Searcher便开始进行搜索。注意，有时点击搜索后，搜索又很快停止了，此时要取消“常规”标签中的“快速搜索”项，才可正常进行搜索。

稍等一会儿，在右侧窗口中就会显示所有搜索结果列表。每个搜索结果都带有文字摘要，关键词也是加亮显示的，直接双击某一搜索结果，即可打开该文档。也可点击右键，通过右键菜单命令，打开文档所在文件夹，或执行其他操作（**图12**）。

如果搜索出来的结果很多，可对搜索结果进行再次搜索，直到找到需要的文件。其他条件设置方法与前面相同，只需将“搜索位置”改为“搜索结果”即可，并可根据情况使用“不包含用户指定的文本”项进行筛选（**图13**）。



二、归类整理篇——分门别类，整理建档

无论多优秀的搜索工具，都替代不了文件整理操作，只有将文件进行分门别类整理，才能迅速找到自己所需的文件，方便进行各种文件管理。根据文件类型的不同，可以将硬盘中的文件分为文档、图片、音乐和视频这几类，采用不同的方案进行整理。

1.资料信息，井井有条——文档收集管理方案

这里所指的文档，主要包括常见的各种文本、HTML、Word文档及一些特殊的PDF、Autocad文档等。文档管理不仅仅要求能将文档分门别类存放，而且需要能方便地查阅文档内容，进行文档内容检索查询，方便文档的修改与引用等。

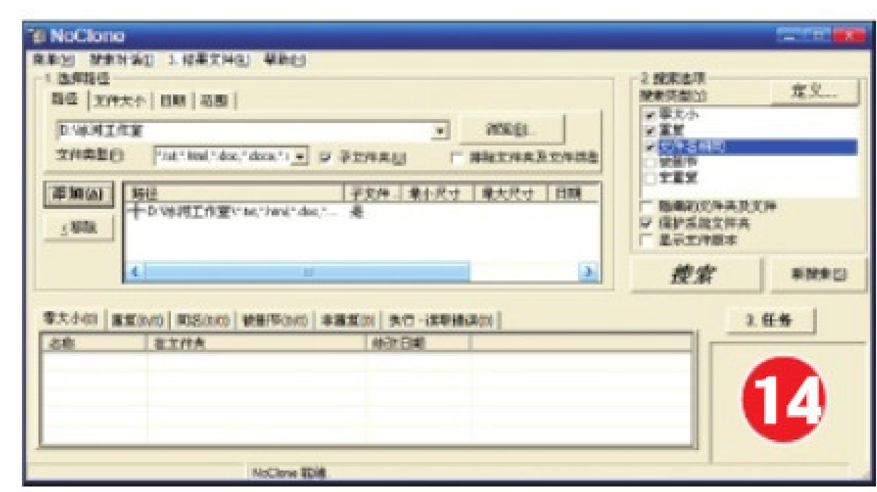
（1）删除重复文件

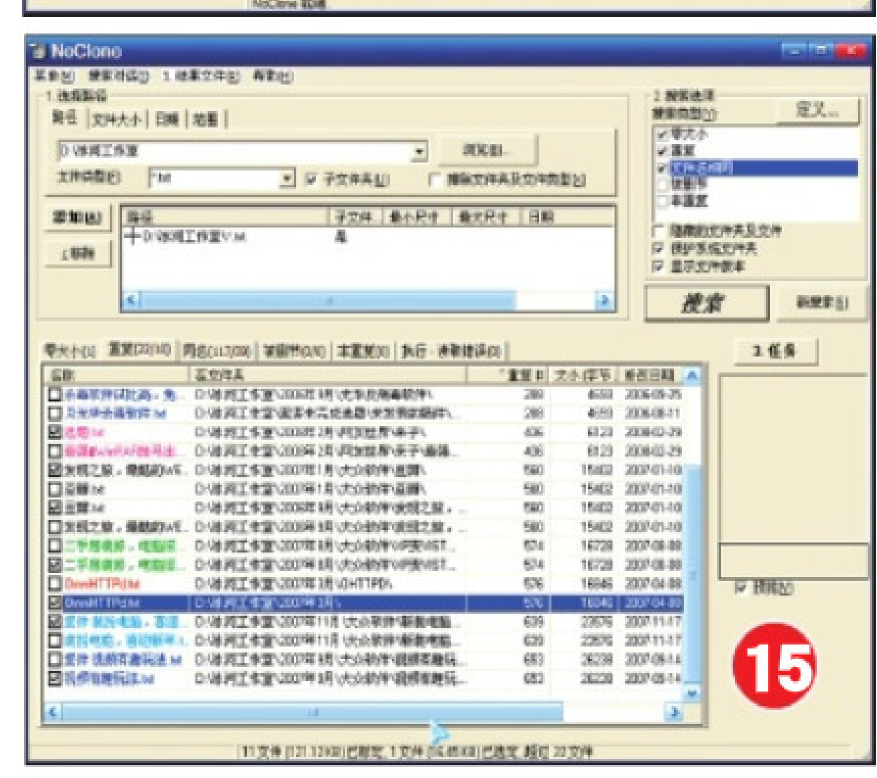
在整理硬盘上的各种文档时，首先要将一些垃圾文档清理出来，这主要包括一些重复性的无用文档、无内容的空文档等。手工查看对比检测文档是否重复，是非常低效且费时费力的工作，需要借助一些重复文件查找工具自动完成这项任务。

执行NoClone软件（下载地址：http://www.skycn.com/soft/14422.html），在“路径”标签页中设置要搜索查找重复文件的路径，并在“文件类型”选项中设置文件类型，默认为搜索所有文件，我们可以手动添加自己要管理的文档后缀名，后缀名间用半角逗号分隔（**图14**）。此外，在“文件大小”标签页中可设置最大与最小文件体积，以避免搜索体积过大的文件而影响搜索效率，在“日期”标签页中，可设置要搜索的文件日期。设置完毕后，点击“添加”按钮，将搜索条件添加到查找列表中。

然后在右侧“搜索选项”区设置搜索类型，要搜索无内容的文档，则勾选“零大小”复选框；要搜索重复无用文件，可勾选“重复”复选框；勾选“文件名相同”复选框可搜索文件名相同的文件。点击打开“定义”设置对话框中，还可以设置重复文件的定义与查找方式等。

设置完毕后，点击“搜索”按钮，即可执行搜索查找操作。搜索完毕后，在下方将会分类显示搜索结果。显示的文档信息非常详细，例如在“重复”标签页中，显示重复文档的名称和路径、大小、修改日期等，以及由此判断的文件重复度等（**图15**）。双击某个文档名称，可自动调用程序打开文件查看其内容。根据这些信息，就可以在各分类结果标签页中，确定并选择需要删除的重复无用文件了。也可以点击菜单“结果文件”→“智能标记”命令，使用智能标记功能根据文件的图标、日期等自动标记选择要删除的文件。选择文件后，点击右键，即可通过右键菜单删除重复无用的文件了。



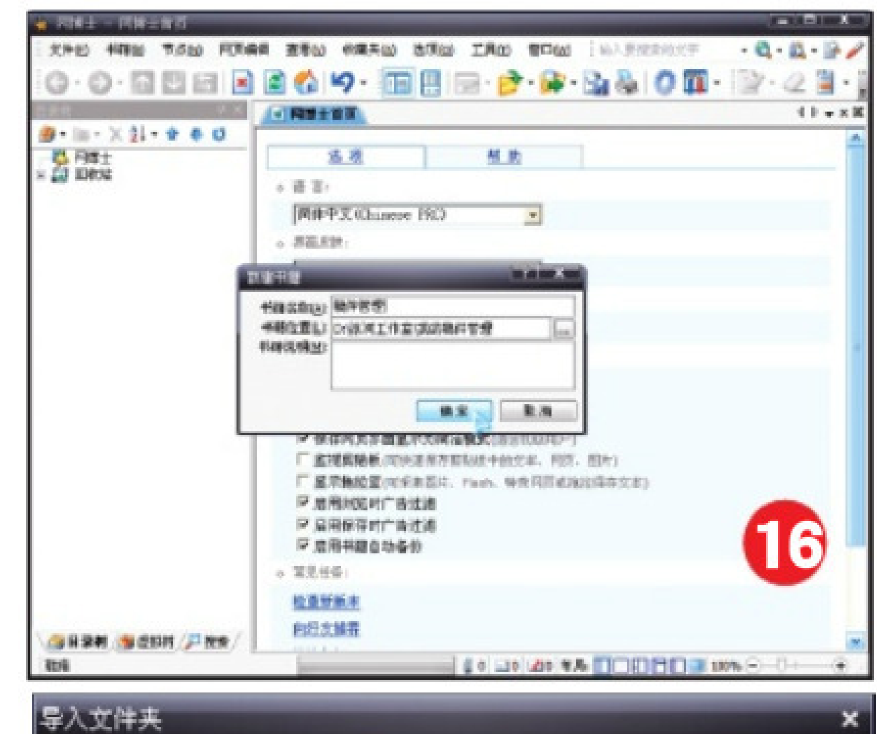


（2）文档管理用“博士”

一般比较常见的文档管理软件是Mybase Desktop，这款软件文档收集与管理功能都同样强大，但在对文档的检索上略显不足。我们推荐的是一款国内的免费软件“网博士”，这是一个大名鼎鼎的网络及本地资料收集管理工具，今年再次更新，增加了许多新功能。这里笔者以管理数年撰写的稿件为例进行讲解。

收集整理文档

安装执行“网博士”（下载地址：http://www.skycn.com/soft/2188.html），点击菜单“书籍”→“新建书籍”命令，打开书籍新建对话框。设置书籍名称及路径，并输入说明信息，确定后即可在左侧目录树列表“网博士”下新建一个名为“稿件管理”的新节点（**图16**）。右键点击此节点，在弹出菜单中选择“新建文件夹”命令，可新建一个分类文件夹。根据具体情况，可选择建立分类文件夹项目。用同样的方法，可在每个分类文件夹下又建立子文件夹项目。

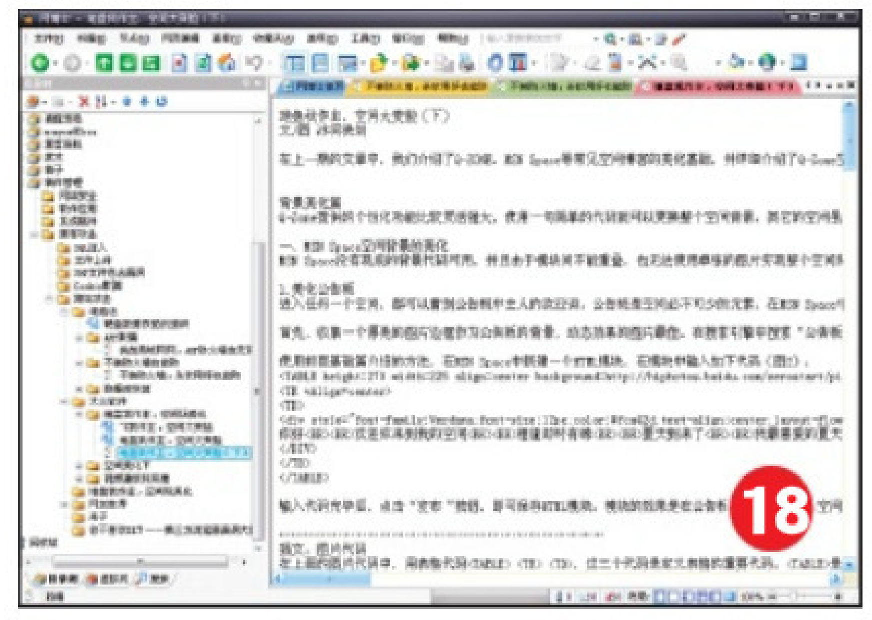


建立文件管理分类后，即可将所有要收集管理的文档导入不同的文件夹分类中了。点击菜单“文件”→“导入”→“导入文件”命令，在弹出对话框中浏览指定要收集整理的文件，确定后即可导入软件中。如果使用“导入文件夹”命令，可批量导入大量的文件直接进行管理。在弹出的导入对话框中，可设置要导入的文件类型，网博士功能非常强大，可导入所有类型的文档，包括常见的.txt、.doc文档以及PDF、PPS等，还有平时从网站上保存的网页文件资料（**图17**）。一次性批量导入多个文档稿件后，可通过鼠标拖动或剪切复制命令，将导入的文档分类存放在不同的文件夹下，即可完成稿件的归类整理。

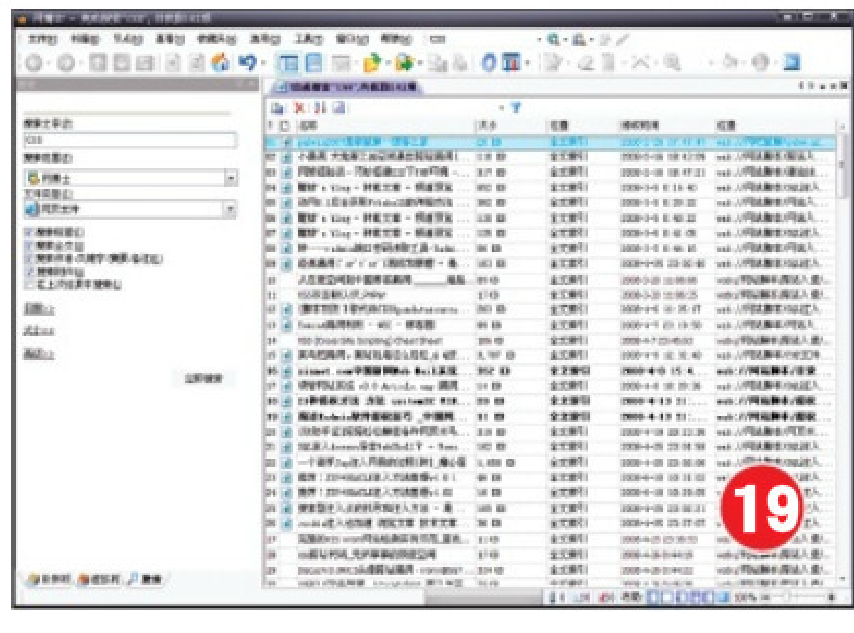


文档检索

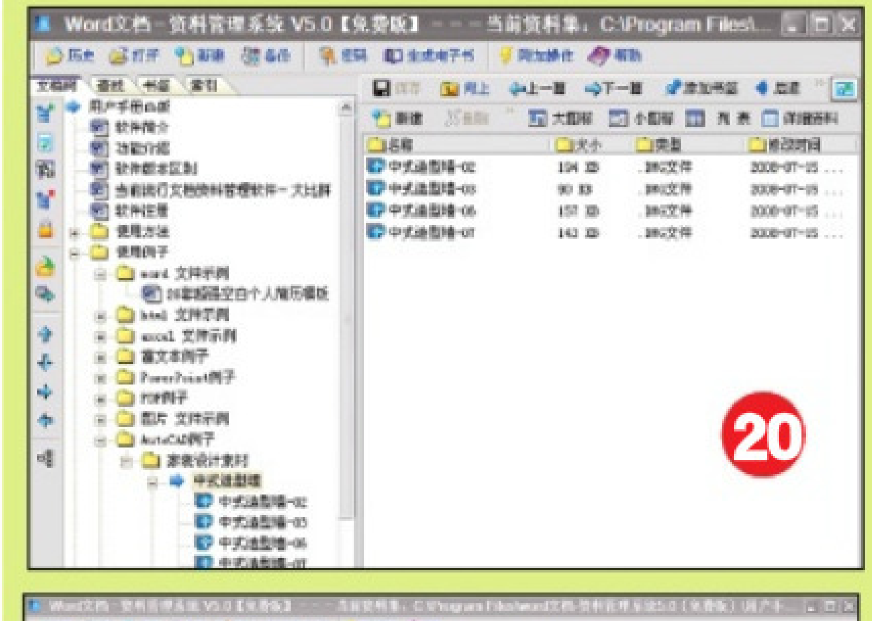
稿件归类整理后，在需要使用时可以很方便地调用文档。在左侧书籍文件夹节点中，点击选择某个收录的文档，在右侧界面中即可查看该文档。对于普通的文档网页等，可直接在软件中查看，如果是Word、PDF文档之类的，则会调用外部软件打开查看。由于在查看整理的文稿时，常常需要打开多个文档，软件支持多标签，与傲游之类的多页面浏览器标签操作完全相同，并支持鼠标右键手势，切换查看文档非常方便（**图18**）。



将文档整理归类到网博士中后，搜索查找相应的文档资料更为方便。在工具栏搜索栏上的输入框中输入相应的关键词，点击“网博士搜索”按钮，即可在指定的书籍或文件夹中搜索相应的文档资料了。也可在左侧边栏中选择切换到“搜索”标签，在其中可设置关键词、搜索位置以及要搜索的文件类型进行高级搜索（**图19**）。搜索到的文档资料会列表显示在右侧窗口中。



另外，还可为每个文档加上“标签”，通过“虚拟树”页面，可以更方便地管理查找文档。在网博士中也可以方便地对文档进行修改，尤其是内置的网页文档修改功能非常强大，修改后的文档会被保存，但并不影响原始文件。





办公用户的备选方案——办公文档的资料管理系统

网博士在日常的文档管理中非常方便，但对于一些办公用户来说可能略显不便。因为在网博士中收集的各类办公文档，如Word、Excel文档、PDF电子书、PPS幻灯片、AutoCAD文件等，都必须借助外部程序来打开查看文件，一是多开程序占用资源，另外操作也不便。因此，办公用户可使用内嵌了各种文档编辑器的管理软件，这里推荐“资料管理系统”（下载地址：http://www.skycn.com/soft/5170.html）。

资料管理系统导入文档资料的方法与网博士差不多。执行软件后，新建一个分类存放文件的“资料集”，然后点击“数据导入”按钮，弹出导入对话框。选择需要管理的文档，确定后即可将文档导入软件中收集。收集的文件支持书签、索引多种分类方式，并可方便地查找管理（**图20**）。

对于办公用户来说，它最贴心的功能就是内置了各种常见的文档编辑器，包括Office系列（Word、Excel、Powerpoint和Visio）、WPS系列（WPS文字、WPS表格、WPS演示），并支持HTML、PDF、AutoCAD等常见的文档。例如Word文档，软件可自动调用Word将其作为内部编辑器，在文档管理系统中点击某个Word文档，即可在右边的文件内容窗口中调用Word，内嵌到软件窗口中，直接对文档进行查看编辑，非常方便（**图21**）。

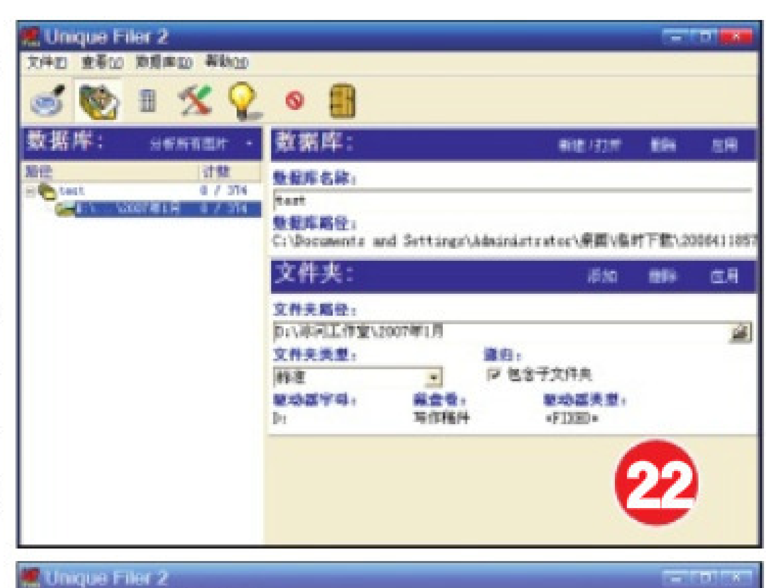
2.图片整理，“相册”归类——图片文件管理方案

现实生活中的图片照片，我们通常都会用相册将它分类整理保存。对于喜欢摄影或收集精美图片的电脑用户，硬盘空间中可能有数GB的图片，通过图片文件名进行标识，查找或管理图片是一件很麻烦的事情，也有必要为图片建立专门的电子相册进行整理保管。

（1）删除重复图片

各种图片文件的体积一般都比较大，尤其是下载或自己拍摄的高品质图片，因此在管理图片之前，需要先删除无用的重复图片文件，以节约空间并提高管理效率。

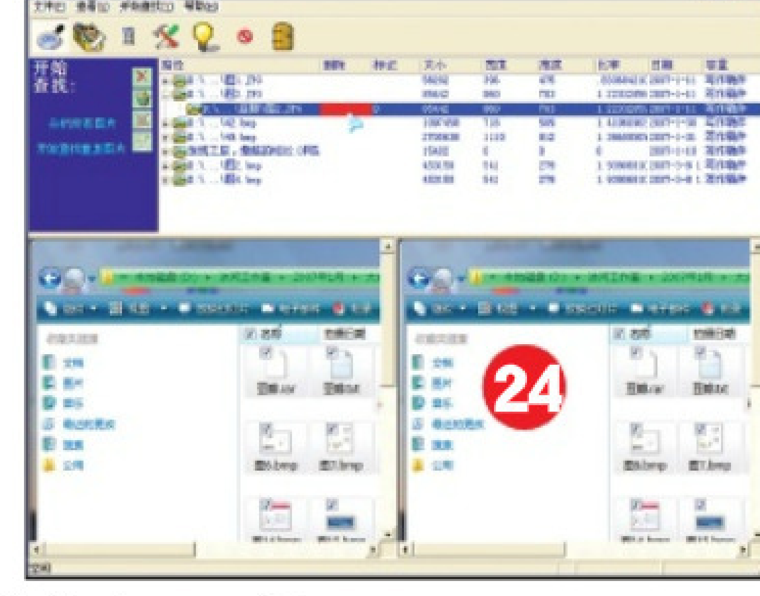
查找删除重复图片，可使用“Unique Filer”（下载地址：http://www.skycn.com/soft/13200.html）。执行软件后，首先需要建立待比较图片数据库。点击菜单“查看”→“数据库”命令，显示数据库查看栏。在数据库栏中点击“新建数据库”按钮，在弹出对话框中设置图片数据库名称，确定后即可建立数据库。在“文件夹”区域点击“添加”按钮，浏览指定某个图片文件夹的路径，即可添加相应的图片文件夹（**图22**）。



将所有图片文件夹添加后，点击工具栏上的“开始查找界面”按钮，打开查找界面。点击“分析所有图片”按钮，将自动分析检测所有图片信息，再点击“开始查找重复图片”按钮，开始查找重复图片（**图23**）。



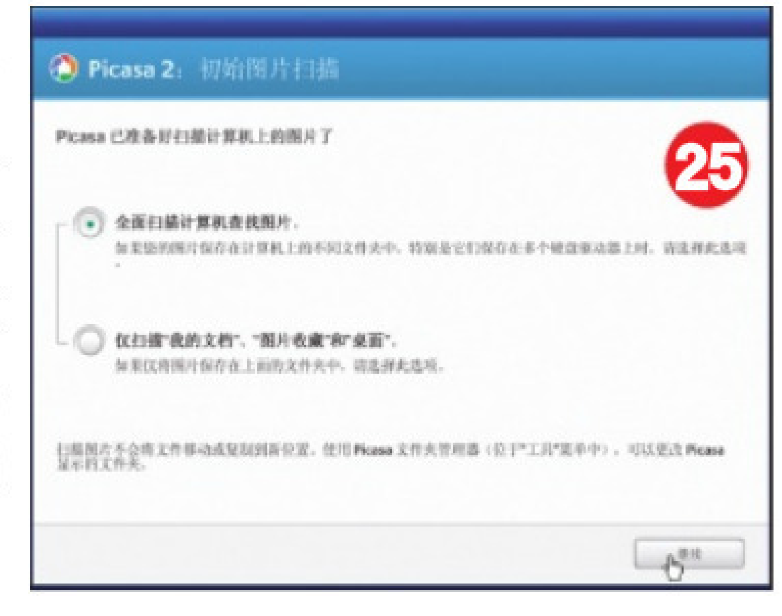
Unique Filer查找重复图片的功能很强大，只要是相同的图片，不论是图片的名字、大小、明暗，甚至只有小小的差别，都不会逃过Unique Filer的查找。查找完毕后，可看到结果列表，列表中详细列出了可能重复的图片信息，包括图片文件名和路径、高度与宽度、日期等。点击某个查找结果，在下面的两个预览框中会分别显示可能重复的两张图片，可人工辨别确认其是否重复（**图24**）。Unique Filer对于完全相同的文件会自动添加红色的删除标记，对于一些有差别的图片也会加入到列表中，可按下空格键或F5更改标记。



确认重复图片后，点击左侧的“删除选定文件”按钮，即可将作了标记的重复文件全部删除掉了，保留未标记重复的图片。

（2）图片相册分类

为图片建立相册分类管理，可使用Picasa软件，它是Google出品的一个经典图片管理软件（下载地址：http://dl.google.com/picasa/picasaweb-current-setup.exe）。安装并执行Picasa，第一次执行时会弹出图片管理向导，选择要扫描图片的路径，通常选择“全面扫描计算机查找图片”（**图25**）。



点击“继续”按钮后，Picasa会立即开始工作，将硬盘上的所有图片搜索并整理到“图片库”中，所有图片按日期分类显示排列（**图26**）。



仅按时间进行图片管理非常不便，我们可以建立不同的分类相册，为图片打上标注快速分组。在“图片库”的“相册”栏中，点击“创建新的相册”按钮，在弹出对话框中输入相册的名字及描述信息，确定后即可建立一个相册。

例如这里创建了一个名为“墙纸”的相册，然后将Picasa搜索到的所有桌面墙纸图片添加“墙纸”相册标注。方法很简单：右键点击某张或多张墙纸图片，在弹出菜单中选择“添加到相册”→“墙纸”命令，即可将选择的图片添加到“墙纸”相册分类中。以后就能方便的查看到所有墙纸图片了，不同路径的图片都可以放在同一相册中，相册只起来一个图片快捷方式整理的作用，并不改变图片文件的真实路径。如果要查看定位某张图片的真实路径，可右键点击图片，在弹出菜单中选择“在磁盘上定位”命令即可（**图27**），也可以方便地将图片从相册中删除，或直接删除磁盘中的真实文件。



3.动听音乐收进“音乐盒”——音乐文件管理方案

音乐一族保存碟片，离不开自己的碟盒。同样的，在电脑硬盘中保存的音乐文件太多，想听的歌曲不知道放到哪里去了，而一些英文或数字的音乐也不知到底是什么歌曲，作为音乐爱好者来说，这是不可忍受的，必须将电脑中的音乐收纳进电子音乐盒中。国内完善的音乐文件整理软件并不多，因此在下面的操作中利用了多款软件实现音乐文件的整理，但是熟悉英文界面的用户可以选择一些国外的音乐文件整理软件，例如Helium Music Manager 2008等，这些软件功能都很强大方便。

（1）修正音乐标签信息与文件名

MP3、WMA等格式的音乐文件，都标签信息作为文件标识，标签信息是音乐文件进行整理的一个重要依据。但是从网上下载的音乐文件，有许多标签信息是错误的，或在标签中加有网站的广告信息等，因此需要验证修改音乐文件的标签。手工进行标签的修改是非常累人的，可借助“客客通”软件来进行（下载地址：http://www.skycn.com/soft/32509.html）。

安装执行“客客通 v1.2”，点击菜单“文件”→“打开文件夹”，弹出“向导对话框”。点击“下一步”按钮，选择音乐文件存放目录，或直接选择整个分区盘符，勾选“进行歌曲信息辨认”项，然后点击“确定”按钮，音乐文件便被导入客客通中了（**图28**）。用同样的方法，将所有音乐文件全部导入软件中，导入的音乐文件会根据导入时的文件夹名进行分类排列。



音乐在导入过程中，会自动修正标签信息。也可以在导入音乐文件后，选择所有音乐文件，在右键菜单中点击“重新识别”命令（**图29**），即可利用软件特有的“音乐文件声纹识别”技术，识别出音乐文件正确的信息。



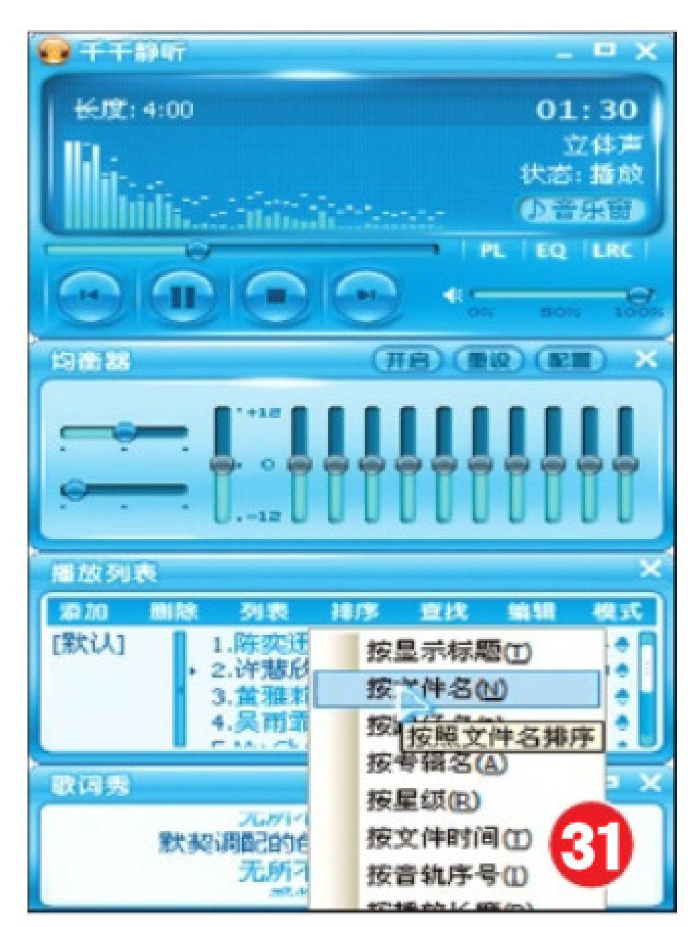
在弹出的标签信息对话框中，可以按照设定的格式自动命名音乐文件并自动修改标签信息。勾选“以后歌曲识别结果都依据此设定修改，不再弹出此窗口”选项，就实现了歌曲文件的自动更名与自动修改标签信息（**图30**）。



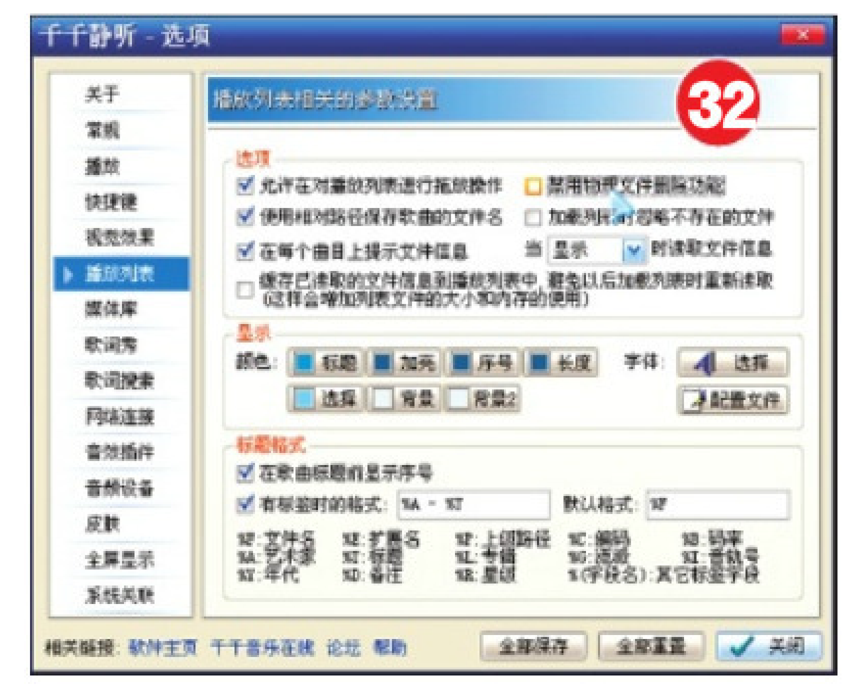
（2）删除重复音乐文件

硬盘上下载的海量音乐文件，里面有不少是重复的——有许多相同的音乐，但却有着不同的文件名，或有着相同的名字，却有着不同的后缀，或位于不同的路径下。如何删除这些重复的音乐是个让人头疼的问题，不过利用一些常用的音乐播放软件就可以解决这个问题，这里以千千静听为例进行介绍。

通过上面的步骤，已经将所有音乐文件都自动修正为正确的文件名了。然后执行千千静听软件，将所有的歌曲都导入千千静听播放列表中。这时可点击播放列表框上的“添加”按钮，在弹出菜单中选择“添加文件夹”命令，在添加对话框中勾选“包含子目录”单选框，浏览指定音乐文件夹即可。如果音乐在硬盘中存放很混乱，可以直接选择整个硬盘分区作为添加对象。全部歌曲添加完成后，在播放列表的“排序”命令里，选择“按文件名”排序，相同名字的重复音乐就被排列到一起（**图31**）。



右键点击播放器界面，在弹出菜单中选择“千千选项”命令，打开设置对话框。选择“播放列表”选项，取消对“禁用物理文件删除功能”项选择（**图32**）。关闭对话框，在播放列表中选择重复的音乐文件名，使用右键菜单中的“物理删除”命令即可删除重复文件了。



（3）音乐文件分类存放

下载的音乐文件往往在硬盘上都保存得很混乱，有必要将不同的音乐存放在相应的歌手文件夹下，这样可便于快速搜索到自己想听的歌曲。不过手工将音乐移动到对应的歌手文件夹中也是一项工作量极为巨大的操作，“快分到文件夹”这个绿色的小软件可帮助我们完成这个浩瀚的工程（下载地址：http://www.skycn.com/soft/46333.html）。

在“快分到文件夹”中已经自带了一个“音乐专辑”分类目录，在该目录下为数百位歌手都建立了分类文件夹（**图33**）。对于其中没有收录的歌手，可以自己手工建立对应的文件夹，文件夹名称可采用“数字+歌手名”的方式。



执行“快分到文件夹”程序，在“步骤一：获取整理到的文件夹名”中浏览选择刚才的“音乐专辑”目录，在下方将会显示该目录中的所有歌手（**图34**）。



在“步骤二：选择要整理的文件”中指定要整理的音乐文件所在的路径，在下方列表显示所有音乐文

件。最后点击“开始整理”按钮，软件会自动识别标签信息和文件名中的歌手信息，并将音乐文件移动到相应的歌手文件夹。

利用千千静听自动归类音乐文件

除了上面的方法外，也可以利用常用的播放软件自动归类音乐文件，例如用户很多的“千千静听”（下载地址：http://wwwct.ttplayer.com/download/ttpsetup.exe）。

首先，也要在硬盘里建立相应的歌手分类文件夹，并修正标签信息和文件名。注意，在重命名音乐文件时，要把歌手名字放在首位，形如“歌手-音乐名称”，以方便后面的音乐排序。

再执行千千静听，将所有待分类的歌曲统统添加到千千的播放列表中。在列表中依次“排序”→“文件名”，将音乐文件按排序后，相同歌手的音乐文件就被排列在一起了。选择待分类的某位歌手所有音乐文件，用鼠标将列表中的音乐文件名直接拖拽到相应的归类文件夹里，千千静听就会直接帮我们把文件剪切到目标文件夹里了（**图35**）。重复操作，就可以将所有音乐文件分类移动到对应的歌手文件夹中了。

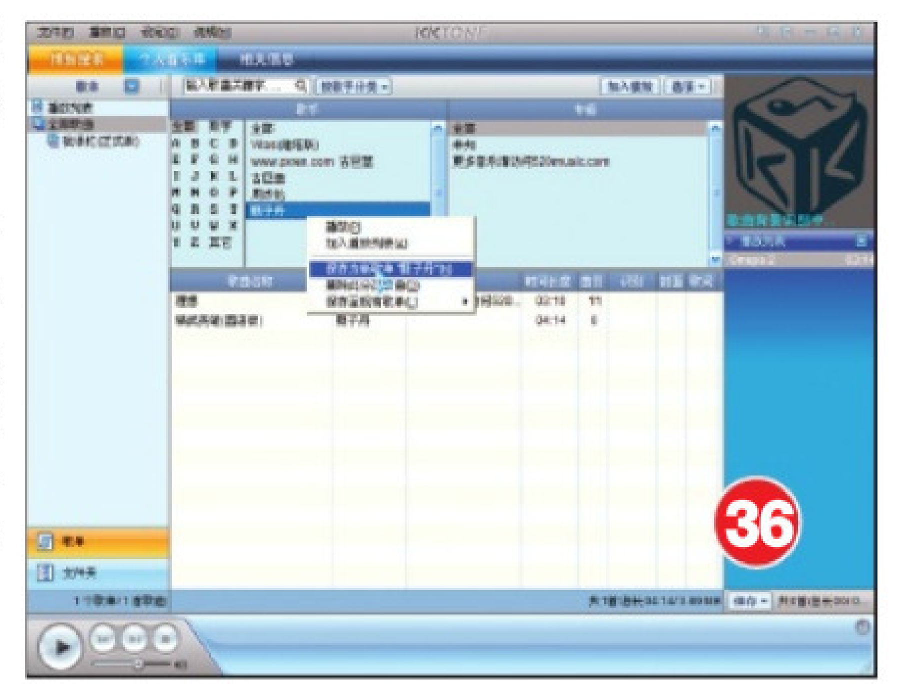


（4）播放列表的建立

归类存放音乐文件后，还需要根据自己的喜好或歌手、专辑等整理音乐播放列表。使用各种常见的播放软件就可以实现这个功能，这里还是以上面的客客通为例：

将所有归类的音乐文件重新导入客客通软件中，软件会自动识别音乐文件的歌手及专辑等信息。点击左侧的“播放列表”栏中“全部歌曲”，列表显示所有音乐文件名。在“歌手”中将智能分类音乐文件对应的歌手，选择某个歌手，点击右键菜单中的“保存新歌单‘歌手’”命令，即可按歌手名字建立播放歌单（**图36**）；也可在“专辑”中选择某一专辑名称，同一专辑的音乐文件也会被智能归类，利用右键菜单命令“保存为新歌单‘专辑名’”，即可按专辑名创建歌单了。

通过歌单，即可对所有的歌曲建立索引分类，实现歌曲的快速检索与欣赏。

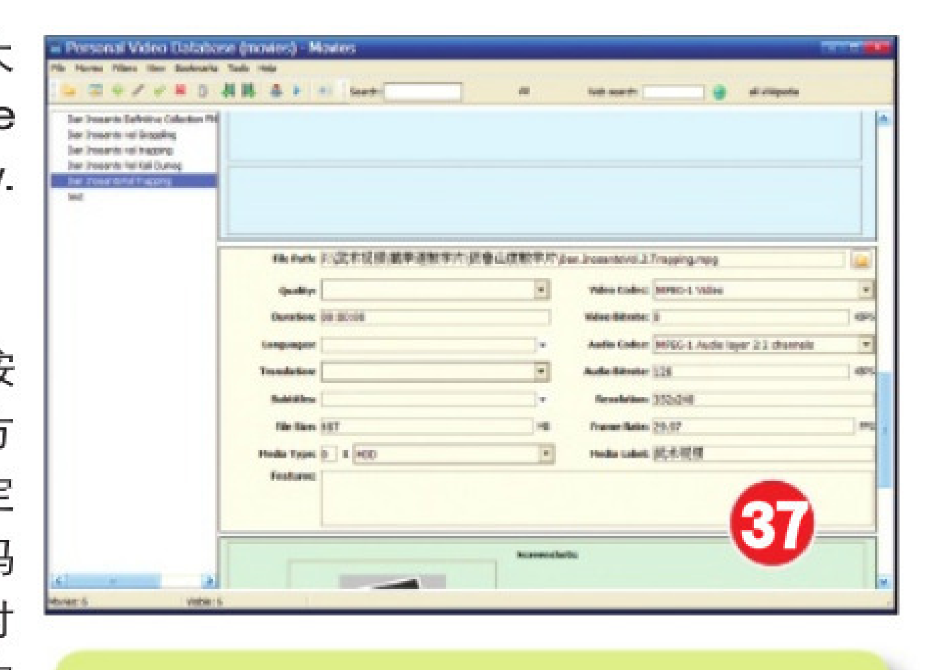


4.精彩视频纳入影片库——视频文件管理解决方案

网上下载的视频、自拍、DVD影片收集等，在硬盘中往往都会保存有大量的视频文件，如何管理这些视频文件呢？使用“Personal Video Database v0.9.8.18”，可以方便的整理硬盘中的各种视频文件（下载地址：http://www.newhua.com/soft/58225.htm）。

（1）导入视频文件

执行“Personal Video Database v0.9.8.18”，点击工具栏上的加号按钮，打开视频导入界面。在界面中可添加视频信息，比较重要的是界面最上方的视频名称，在下方的“File Path”处可指定视频文件的路径（**图37**）。指定视频路径后，软件会自动导入视频相关信息，包括视频解码、码率、声音码率、分辨率等。其他的信息可根据需要设置，如导演、拍摄时间等。如果同时为多个视频添加信息，可点击工具栏上的“New Movie Master”按钮，指定文件后将自动导入视频文件。



提示：

如果硬盘上的视频文件比较多，可以直接搜索导入整个硬盘分区中的视频文件，方法很简单，点击菜单“Tools”→“Scan folder for new movies”命令，将自动打开浏览对话框，勾选要扫描的路径文件夹即可。

（2）视频管理

管理视频最有效的方法之一，就是为视频加入海报或截图，这样可以方便识别视频。可以在添加视频时就指定海报或截图，也可以在后期整理时加入，这里以后期添加为例。

在视频列表中，右键点击某个视频，在弹出菜单中选择“Edit”命令，打开视频编辑界面。在下方的“Screenshots”处点击图片区，在上面会显示浮动按钮，点击其中的“Screenshot Maker”按钮，打开视频截图对话框。在截图对话框中可播放视频，拖动播放条定位视频播放位置，并点击“Ctrl+M”按钮截图（**图38**）。设置截图完毕后，在“Front cover”和“Disc cover”处可设置海报或碟面图片。修改完毕后，点击工具栏上的“Apply Change”按钮，即可保存添加的海报或截图。



在本文中仅介绍了一下硬盘文件管理中常见的问题的解决，其实在文件管理应用中，还会碰到许多操作需要，如对文档的批量重命名，对图片文件的格式转换，音频文件歌词配套下载等。对于这些应用需要，都可以使用一些专门的软件得以解决，操作也非常简单，由于篇幅所限，这里就不多介绍了。需要注意的是，在文件管理过程中，仅借助软件的自动化操作是不够的，还需要用户有足够的细心与耐心，这样才能真正让硬盘整洁，让文件管理井井有条。P



Web主宰一切
——轻松实现远程下载管理

■广东 GZ

关键字：远程下载管理 BT emule FTP

电脑最让人喜爱的是可以随心所欲地控制，和你的洋娃娃一样听话，但可做的事情和交互性却远非洋娃娃可比，由此电脑成了“大孩子们”的玩具。而远程控制可以像吊线木偶一样控制电脑，是很多人的兴趣之一。

我们时常从网络上下载资源，以至于我们那缓慢的ADSL速度看起来是那么不可忍受。有人说：“等我下载完了连黄花菜都凉了”，同时P2P下载又很容易使得自己的其他网络应用无法实施。为了尽可能搜刮网络资源，不少用户都是自己离家前打开下载软件，趁自己离家时尽情下载，回来后关闭下载。至于离家之后下载进度或者其他情况，自己就无从了解。其实很多人在学校、单位使用电脑的同时，都可以利用网页开启并调整家里电脑的下载。

一、外网访问——动态域名服务

目前通过Web方式访问都可控制远程机上的BT、eMule和FTP服务，只要设置好对应的Web下载界面，完成各种远程下载任务就不成问题。

对于各种下载服务，理论上外网用户只要在浏览器地址栏输入下载机的外网IP地址，就应该能够访问。不过由于绝大多数个人用户都不可能拥有固定的外网IP地址，通常都是随着拨号IP不断变化。也就是说一旦出现断线重拨，原来的IP地址就不能再连上服务器了，因此用户如果希望在外网来访问无固定IP地址的计算机，那么就必须依靠DDNS，即动态域名服务。

DDNS的简单原理就是通过客户端软件定时告知DDNS服务提供商当前的IP地址，而DDNS服务提供商提供的域名则始终转换为用户的实际IP地址，这个转换过程始终是动态变化的，例如花生壳、3322希网都是网民熟知的DDNS服务提供商。

假设申请希网动态域名，首先进入网站www.3322.org，点击导航栏的项目，注册一个新的用户账号，步骤非常简单，注册完毕后到注册邮箱中去收取注册邮件，以获得登录网站的用户名和密码（**图1**）。

登录希网主页后点击导航栏的“管理域名”，依次点击页面左侧的“动态域名”→“新建”进行动态域名的申请，在申请页面输入想要的域名，例如gzm33.3322.org，只要此域名没有被其他人占用，点击确定就能申请成功（**图2**）。





成功申请域名后下载希网客户端安装，执行客户端程序后首先进行账号设置，填入你申请的域名以及在3322注册的用户名和密码，点击增加按钮将域名添加到下方列表，如果计算机已经联网则域名状态将会变为“可用”，此时就已经可以使用申请的域名来访问下载机器了（**图3**）。

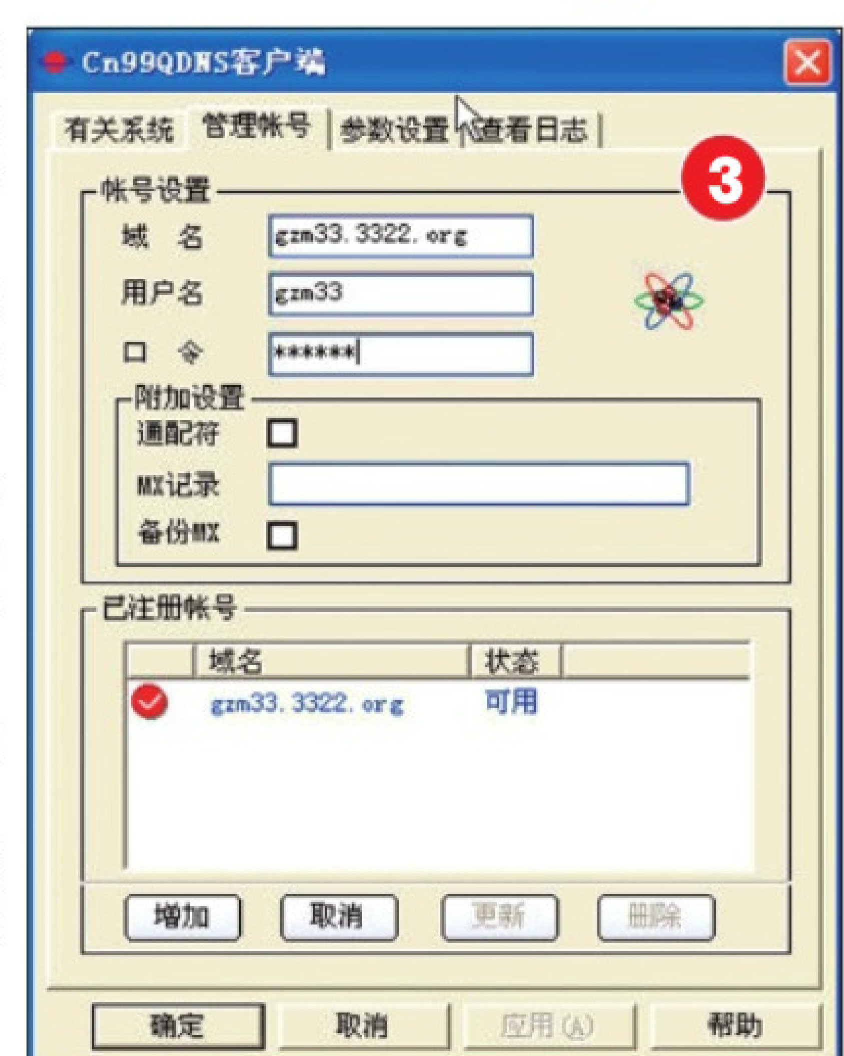
此时在外网计算机中浏览器地址栏输入“http://动态域名:端口”，例如说“http://gzm33.3322.org:4711”，就应该能够访问下载专用机器对应端口所提供的服务（**图4**），前提是下载专用机拥有外网端口。

如果下载计算机并不是直接连接外网，而是通过路由器或服务器连接外网，也就是说下载机只有内网IP地址，那么用户还必须将外网端口映射到内网IP的计算机端口上。对于内网IP的计算机其实还分两种情况，一种是用户无法接触控制路由器或服务器，此时只能借助TrueHost等服务来映射端口，不过对于个人而言不存在这种情况，因此下面只针对讲解Netgear路由器上的端口映射。

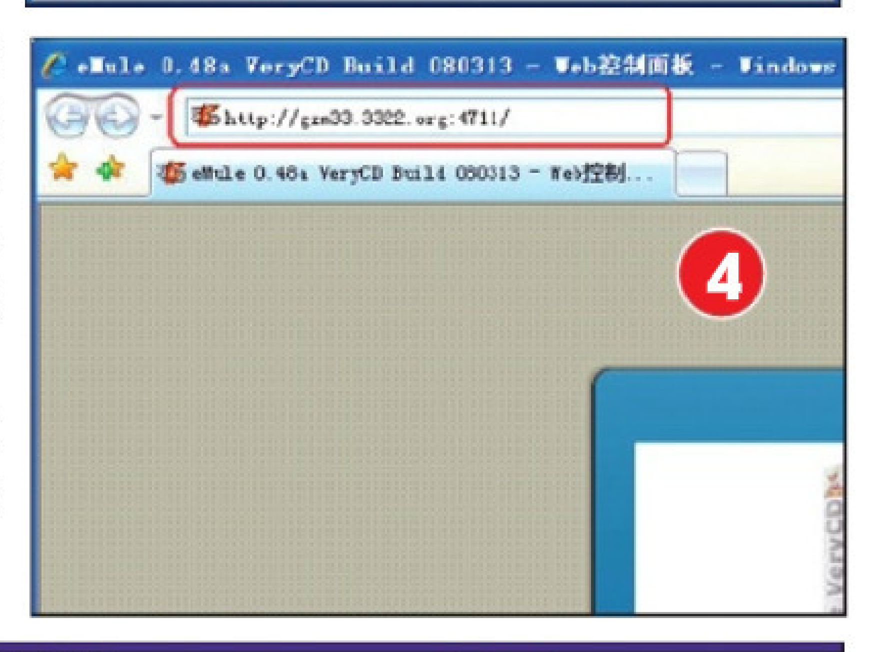
在浏览器输入网关地址登入路由器，首先应该切换到“局域网IP设置”页面，将下载机器的局域网地址固定住，不同的路由器称呼可能不同，但是设置方式大致应该一样，这样处理的目的是当计算机或路由器意外断线或断电时，仍然获得相同的局域网地址，以使得下面映射的端口不会失效（**图5**）。

然后点击左边的“端口映射/端口触发”，有的路由器可能会叫“虚拟服务器”之类的名称，点击“添加自定义服务”按钮。在设置窗口中填入服务名称，例如eMule（**图6**），在起始端口和结束端口都填入需要转发的端口，例如4711；服务器IP地址填入提供服务计算机的本地局域网IP，也就是之前固定住的IP地址“192.168.1.2”；服务类型一般是TCP，但像电驴另外需要映射的客户端口也可能是UDP的，如果不确定，那就两个协议都转发。

设置完成点击“应用”按钮以使该端口转发启用，逐一添加需要映射转发的所有端口（**图7**），当设置生效后，外网计算机就真正能够无障碍使用域名访问这台计算机上的所有下载服务。



3



4



5



6



7

二、网页监控BT——uTorrent

众多BT下载工具中只有少数支持Web远程控制，而软件uTorrent则是其中翘楚（http://www.utorrent.com）。安装uTorrent主程序之后，用户还需要下载能够辅助BT工具实现远程Web控制的文件Webui（http://download.utorrent.com/beta/Webui_v0.310_beta_2.rar），下载后将它解压到硬盘任一文件夹中，再复制其中的wbui.zip文件，单击“开始”→“执行”，输入“%appdata%\uTorrent”，回车后打开家中电脑里的uTorrent缓存文件夹，将Webui.zip文件粘贴进去，注意是直接复制Webui.zip文件，无需再进行解压（**图8**）。


8

启动uTorrent，点击菜单“选项”→“设置”，然后展开设置窗口中项“远程”，在右侧勾选“Enable Web UI”项，在“用户”框内输入远程管理时的用户名，并在“密码”栏设置用户密码。勾选“可选监听端口”，设置Web连接时的端口号，软件会默认采用的“8080”（**图9**）。



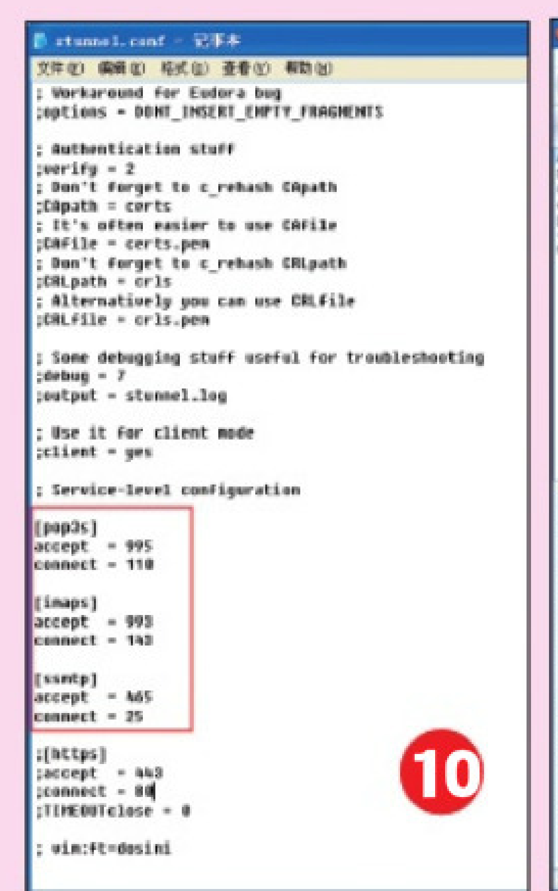
9

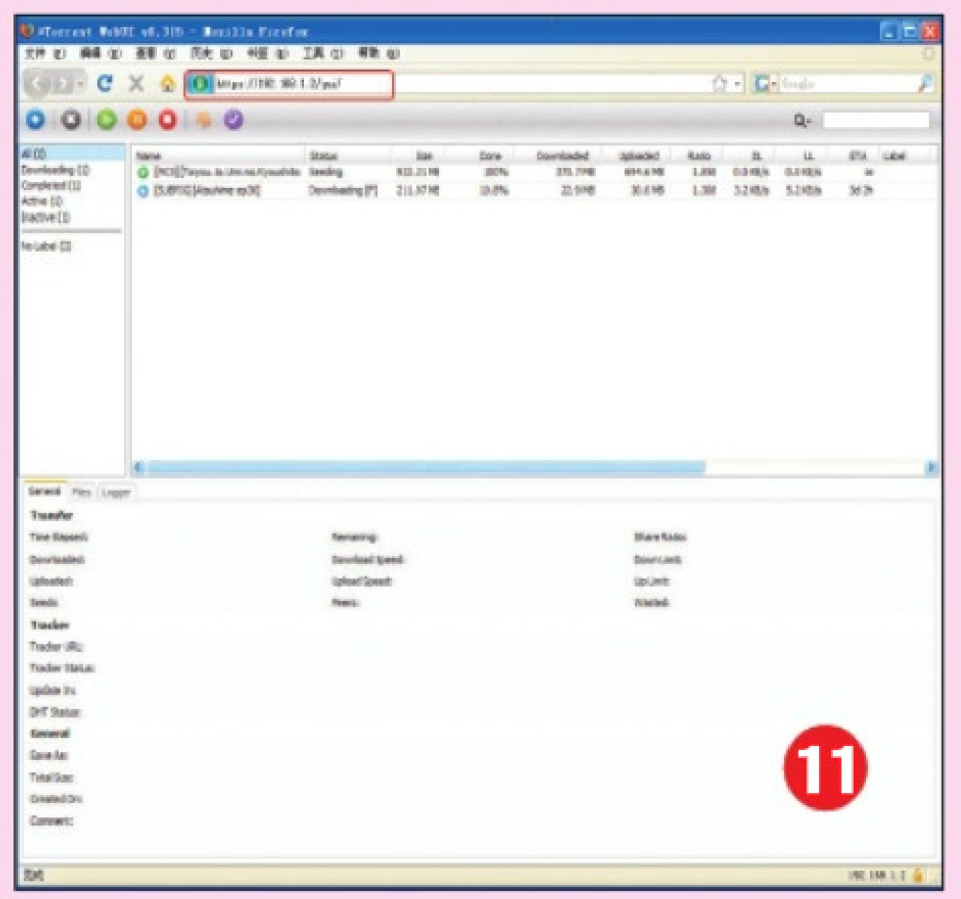
如果用户需要仅以访客模式进入Web页查看下载情况，则可在这里启用访客账户，并根据需要设置一个用户名称，这对于网速不佳时的远程连接有意义。至于“Restrict access to the following IPs”项目请保持空白，除非你需要完全限制从本地直接管理uTorrent，填入“localhost”或“127.0.0.1”就可以实现目的，不过这也会给外网访问时带来问题。完成后单击“确定”按钮完成设置。

现在保持下载机器上uTorrent的执行，在任何一台联网计算机的浏览器地址栏输入 “http://设定的IP地址:端口/gui”，例如说“http://192.168.1.2:8080/gui/”，输入之前设定的用户名和密码，即可通过Web页面访问管理下载机器中的uTorrent。注意uTorrent Web UI支持的IE浏览器版本需在IE6 SP1之上，而其他的非IE浏览器有可能需要相应的插件。

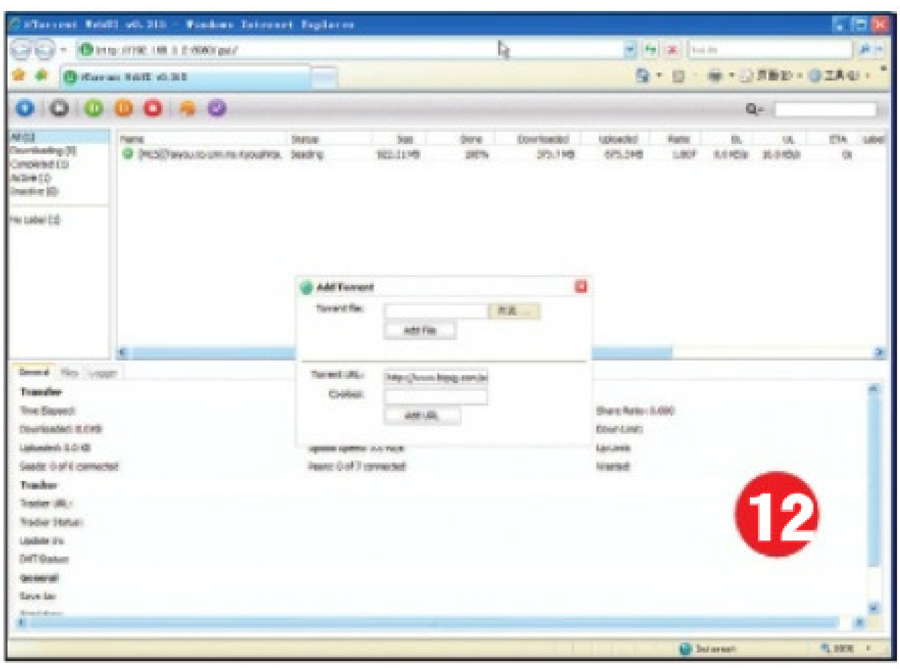
Web安全连接

如果用户希望通讯不被监视而启用安全连接，那么需要安装Stunnel（http://www.stunnel.org/download/binaries.html）。点击Stunnel启动菜单中的“Edit stunnel.conf”，删除“Service-level configuration”字段下所有直到“https”字段的内容（图10）。对于“https”字段中的“accept”设定，假设用户没有在防火墙或路由器中改变SSL的默认端口，那么保持默认的443即可；对于“connect”设定则需将其修改为uTorrent的8080端口，保存修改后关闭Stunnel.conf文件。启动Stunnel后在浏览器的地址栏中输入“https://设定的IP地址:[Stunnel accept port]/gui/”来安全连接uTorrent，本例中则是“https://192.168.1.2:443/gui/”（图11）。


10


11

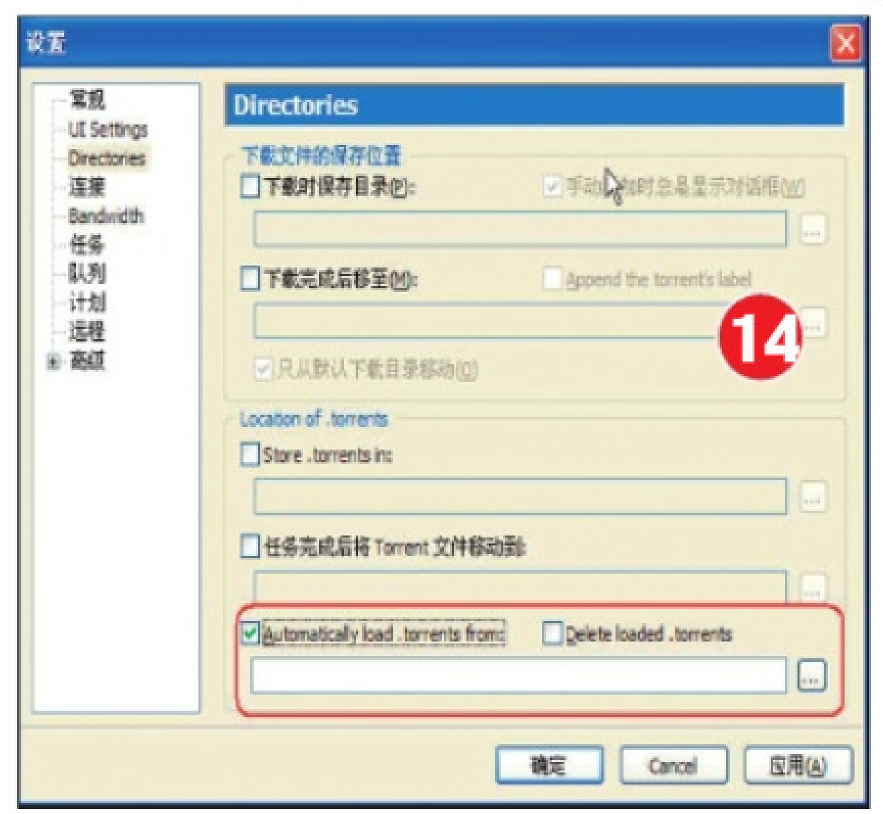
uTorrent Web UI的使用非常简单，基本上依靠页面上方的操作按钮完成。例如点击“Add Torrent”按钮，在弹出窗口中选择已经下载存放在本地计算机的BT种子，或更简单直接将BT种子的网络连接复制到地址栏中，然后点击“Add file”或“Add URL”即可将BT任务添加进远程下载机器的uTorrent（图12）。


12

可以说uTorrent Web UI的使用和本地使用的方法没有太大区别，用户甚至能够远程设定uTorrent的大部分功能，实时调整软件对于带宽缓存等各种资源的占用（图13）。


13

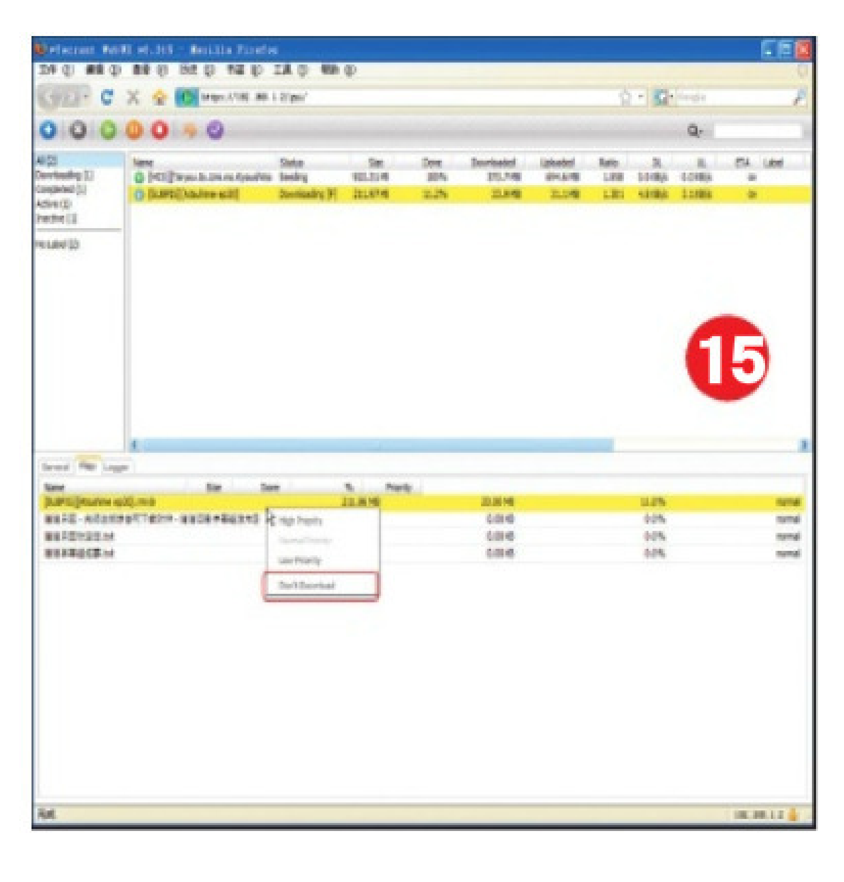
当然Web UI和本地管理的区别也是存在的，例如添加任务时Web UI并不能选择存放文件夹，因此用户仍需预先设置好下载存放目录。点击“选项”→“设置”→“目录”设置uTorrent下载临时目录和存放目录，这里软件还提供了一个非常实用的功能，即可设置监视一个本机的文件夹，一旦有种子文件写入，uTorrent将自动载入它进行下载（图14）。



14

当uTorrent载入种子后会为种子文件增加扩展名为“.loaded”，以免重复载入种子。这个功能最大的好处是用户不需要进入Web UI就能添加BT任务，例如将监视文件夹设定为网络共享文件夹或干脆使用FTP上传种子，这样uTorrent就能自动添加BT下载，对于批量增加种子而言要比Web UI效率高太多。

此外对于包含多个文件的BT下载任务，使用Web UI添加后都是默认下载，不能像本地操作一样选择下载，如果用户希望跳过某些文件，只能在Web UI中将下载任务的信息窗口切换到“Files”页面，使用右键点击文件并选择“Don't download”停止下载（图15）。


15

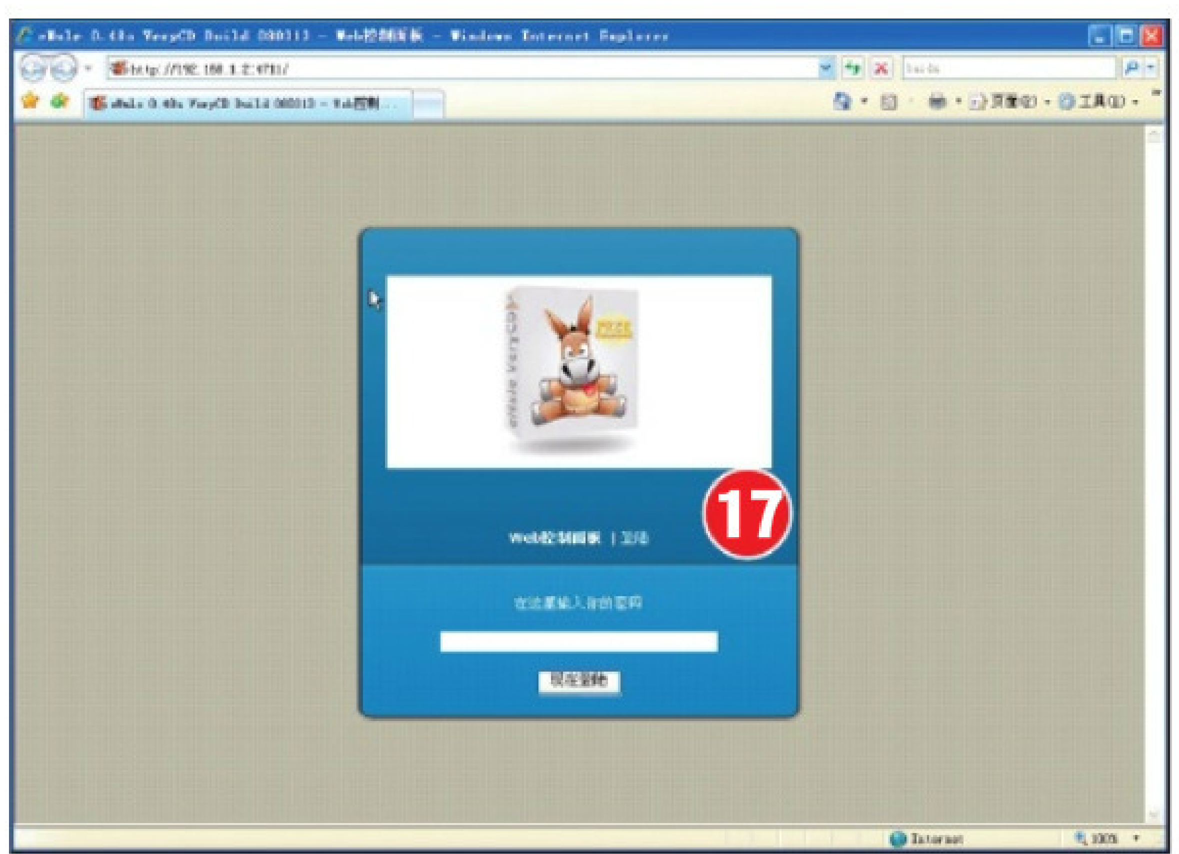
三、网页监控电驴——eMule

EDonkey协议同样有多种工具支持Web远程控制，其中最为流行的eMule也不例外。

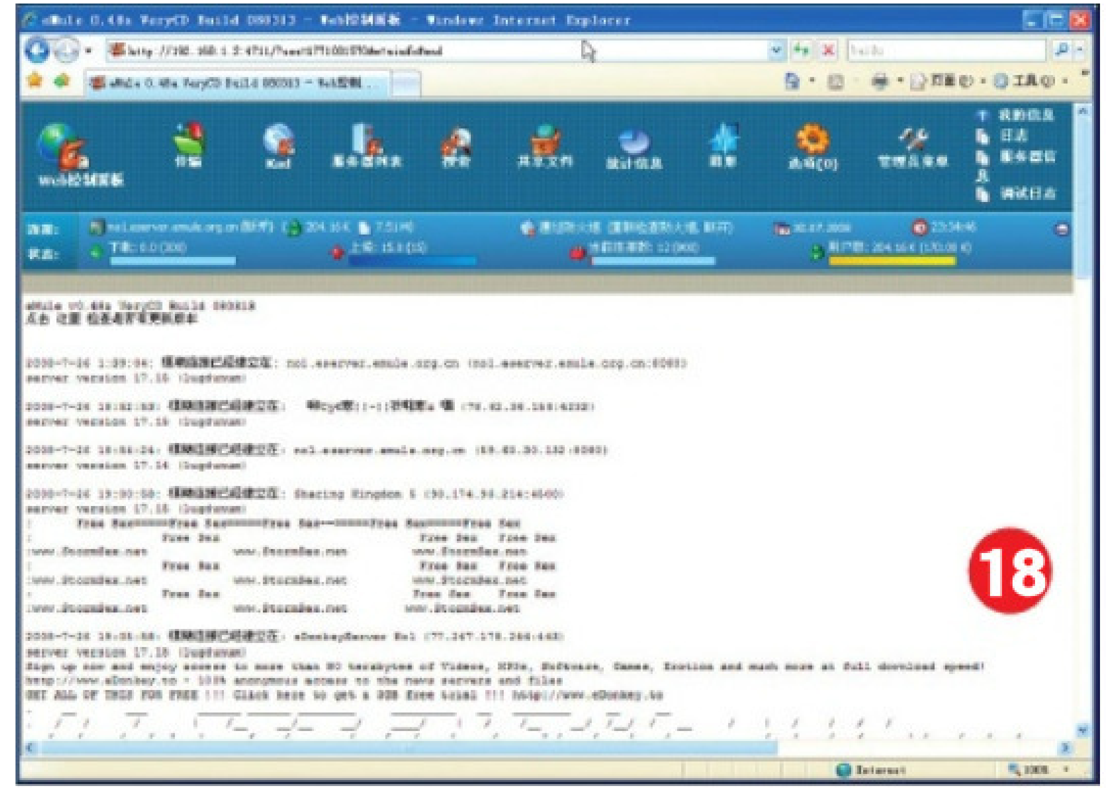
点击eMule莱单“选项”设置页面，左边导航条目中定位到“Web服务器”选项，右边就出现了详细设置的选项。首先勾选“启用”复选框启用Web服务器功能，勾选“Gzip”压缩是Web服务器最常见的功能，可以将数据压缩后传输，节省大量带宽。接着选择“端口”，每个对外服务的进程端口都是不同的，相同了就会出现冲突，因此确保不与上下文的BT、FTP、HTTPD端口相同即可（**图16**）。

此外还要选择模板文件，有些改版的电骡如VeryCD版本默认已安装了这个文件，如果没有这个文件则需要从http://www.eMule-project.net/下载一个，否则将无法正常启动Web服务器。“会话超时”一般无需改动，这个安全选项设置了时限，超过时限无动作的话服务器将踢出用户，如果需要远程访问服务器，就必须重新登录了。接着同样可以设置管理员和客人的密码，勾选“退出eMule，重启并关机”，那么管理员就可以远程关闭电驴、重启或关机。mobileMule是提供给智能手机、掌上电脑等移动设备的功能，启用后可以用对应的移动版本浏览器来连接。

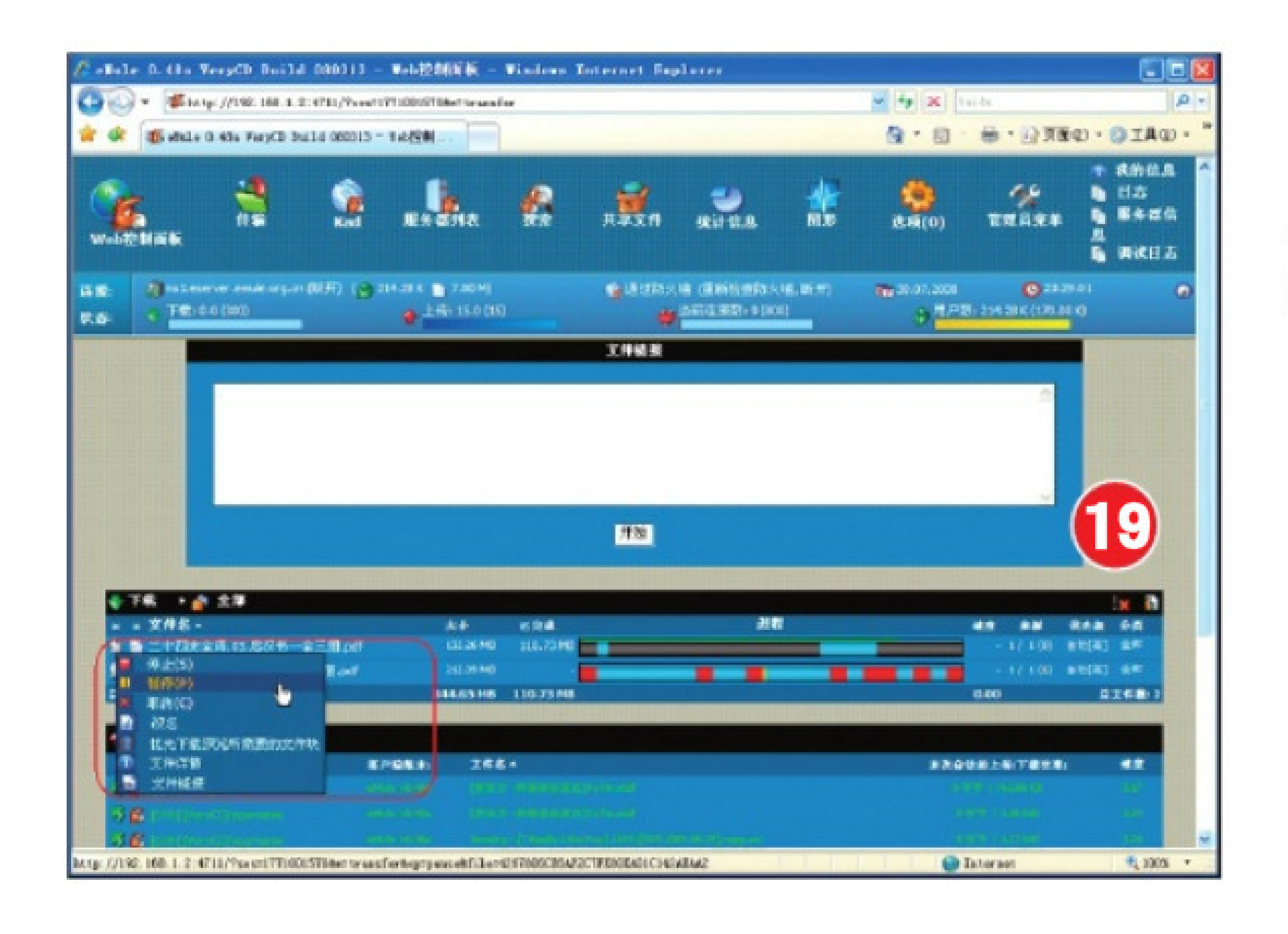




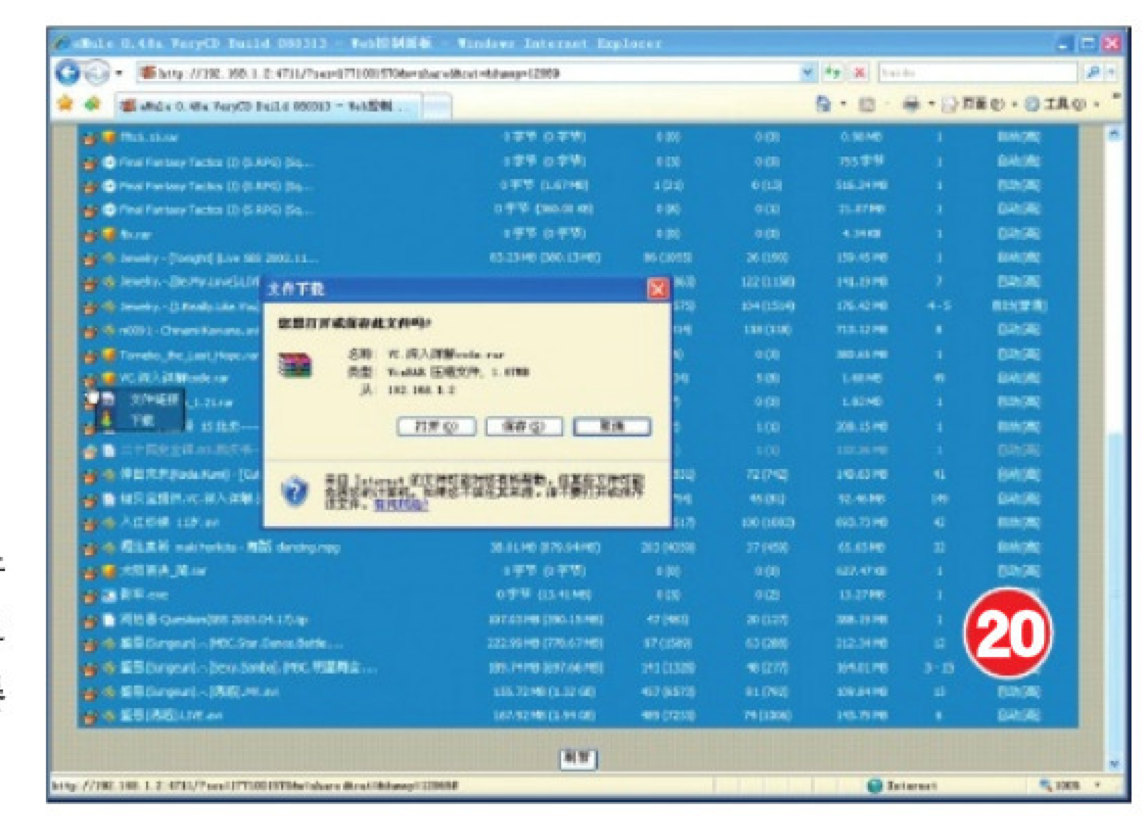
设置完成保持eMule执行，在任何一台联网计算机或手机的浏览器地址栏输入“http://设定的IP地址:端口”即可网页访问电驴，在登录界面输入之前设定的管理员密码，就可以实现远程添加和管理下载任务（**图17**）。



如果需要安全连接，同样只需要在Stunnel中设定“connect”端口为eMule Web UI的端口即可。eMule Web UI的管理界面同样非常类似于本地操作，要获取相关信息只要点击工具栏上的按钮进行页面切换，在不同的页面即可完成不同的管理任务，如更换服务器、添加或停止下载任务、设定带宽等（**图18**）。



但是其使用要稍稍复杂一些，由于并不支持右键菜单，大多数情况下需要用户将鼠标悬停在正确的位置，然后才会弹出可供选择操作的菜单（**图19**）。

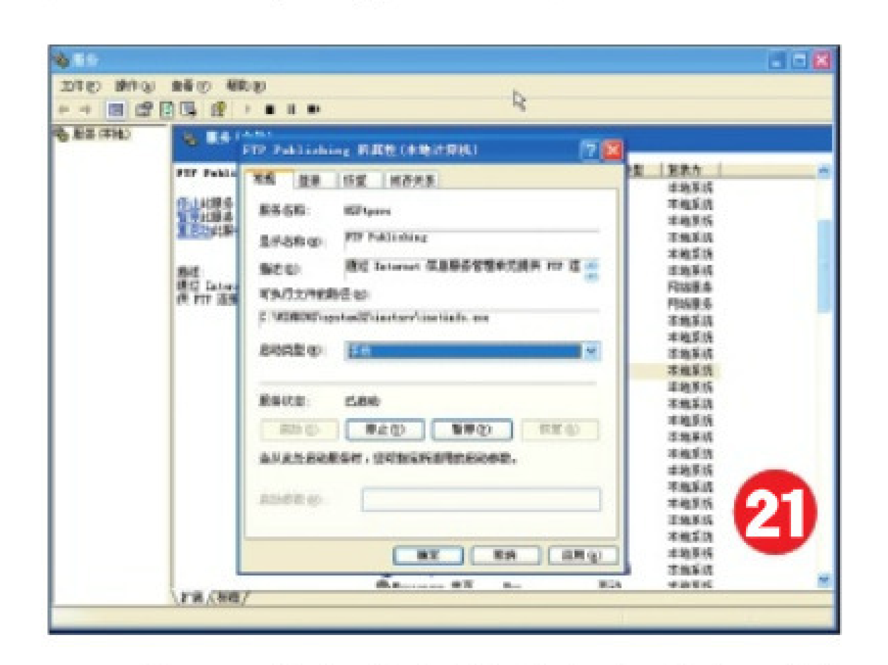


eMule Web UI有一个较特殊的功能，即切换到共享文件页面时，用户不仅能查看当前共享的文件，还能通过弹出菜单进行HTTP下载也就是说这就是个最简单的HTTP下载服务器（**图20**）。

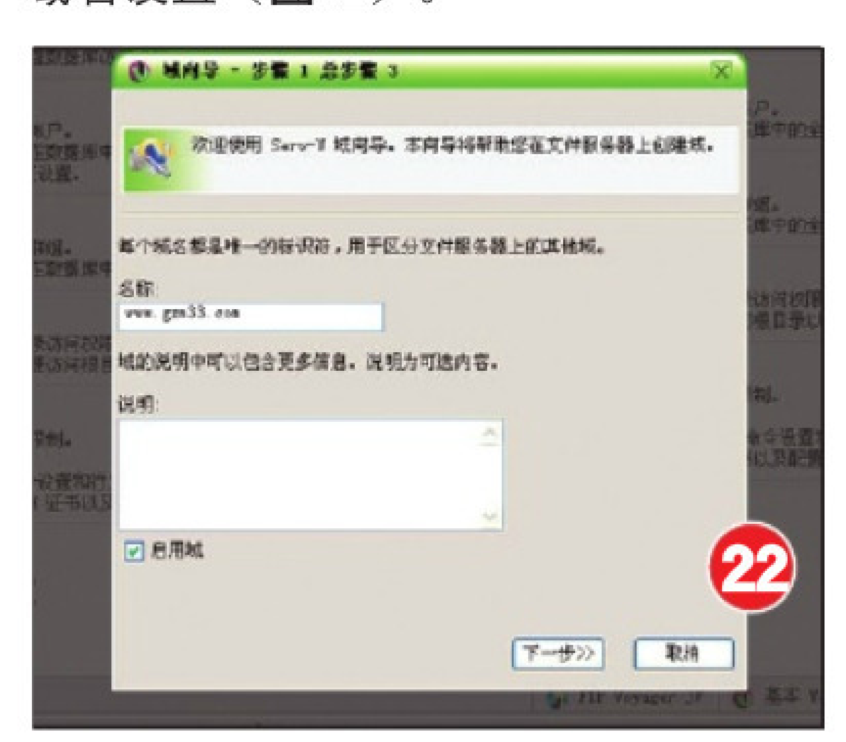
四、网页监控FTP——Serv-U

FTP的情况最为简单，用户完全不用考虑Web访问的问题，所有浏览器都支持直接访问FTP服务器，用户只需要架设好FTP服务器即可控制。比较常见的架设软件有Serv-U、Xlight等，相关资源也非常多，这里简单介绍下使用Serv-U架设FTP服务器（http://www.serv-u.com/）。

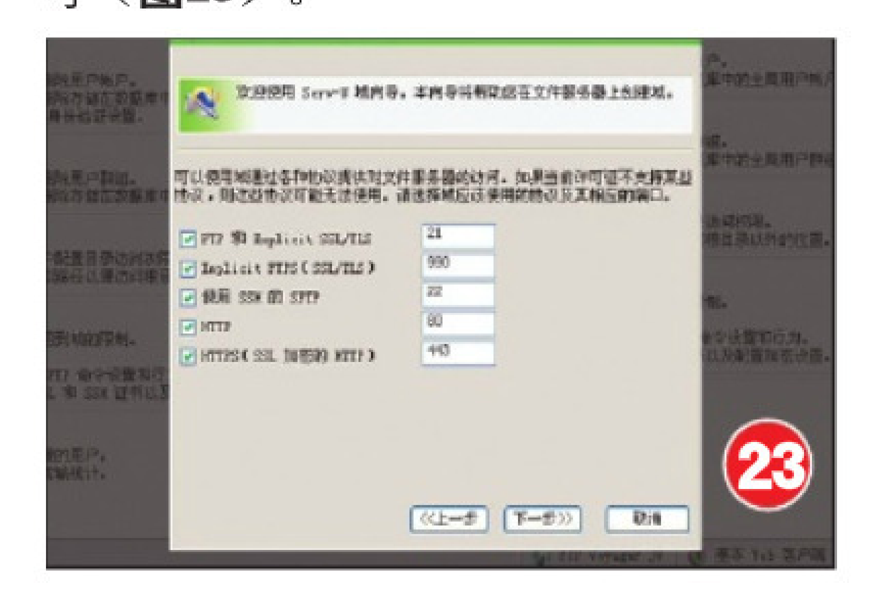
如果用户之前已经安装了微软的IIS，在配置Serv-U之前，要先把IIS的FTP服务器关闭，点击“控制面板”→“管理工具”→“服务”→“FTP Publishing Service”，把服务“启动类型”设置为“手动”，然后再点击“停止”（**图21**）。



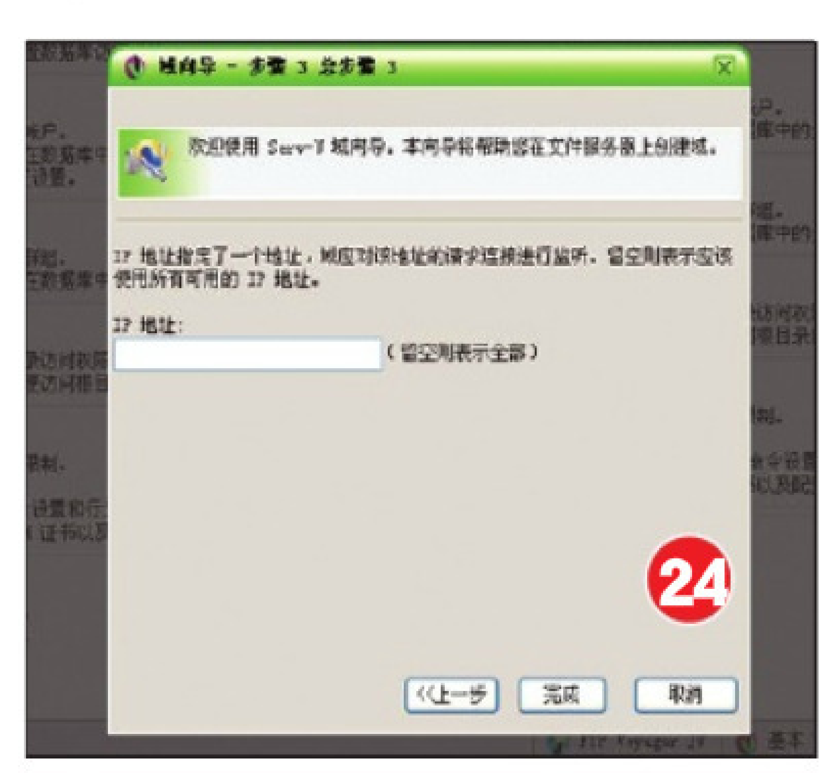
Serv-U安装完毕后会自动启动管理程序，第一次启动该程序时会自动执行基本设置向导，会询问用户是否定义新域，点击“是”跟随向导完成域名设置（**图22**）。



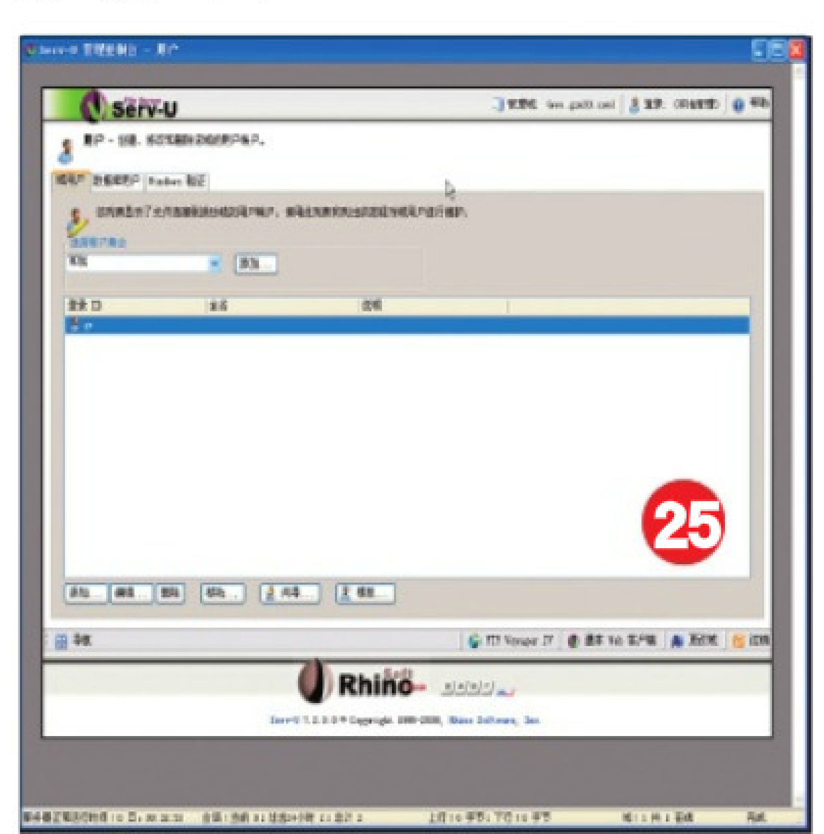
接下来的端口设置这里只选择FTP和Explicit SSL/TLS，满足FTP服务的需求即可，去除其他服务的勾选，最少化的服务等于最大化的安全，FTP服务端口只要不和之前定义的BT、eMule、HTTP服务端口冲突，保持FTP为默认的21端口设置即可（**图23**）。



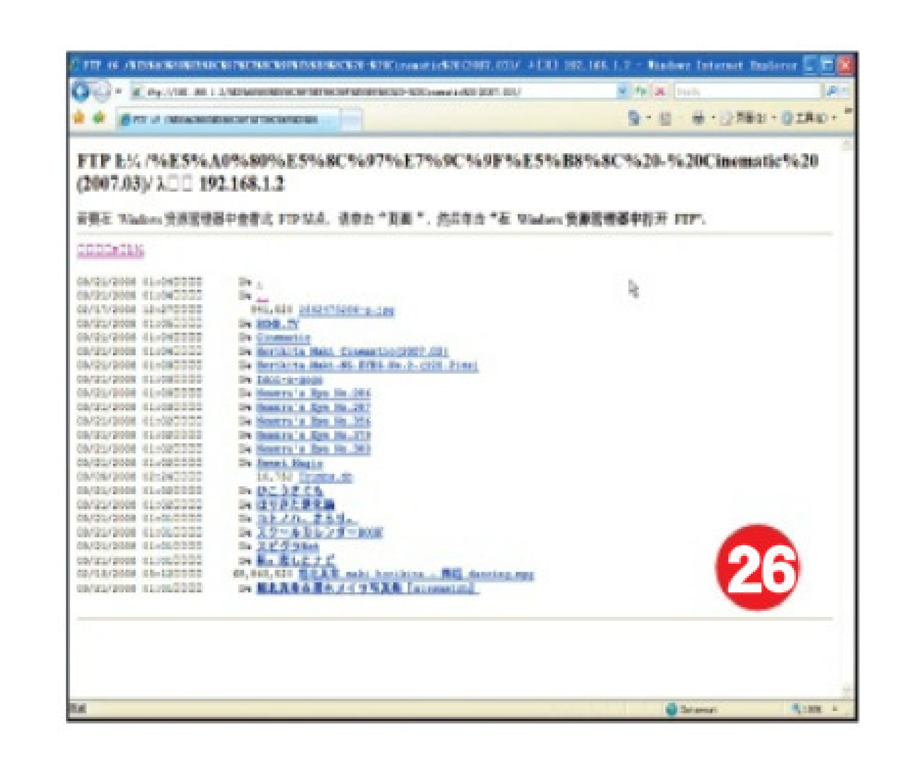
接下来Serv-U要求输入FTP主机IP地址，在输入框中输入本机的IP地址即可，不过注意IP地址完全可以留空，含义是本机所包含所有的IP地址，这对于使用多块网卡的计算机很有用，用户可以通过任一块网卡的IP地址访问到Serv-U服务器，如指定了IP地址则只能通过指定IP地址访问Serv-U服务器，建议此项保持为空（**图24**）。



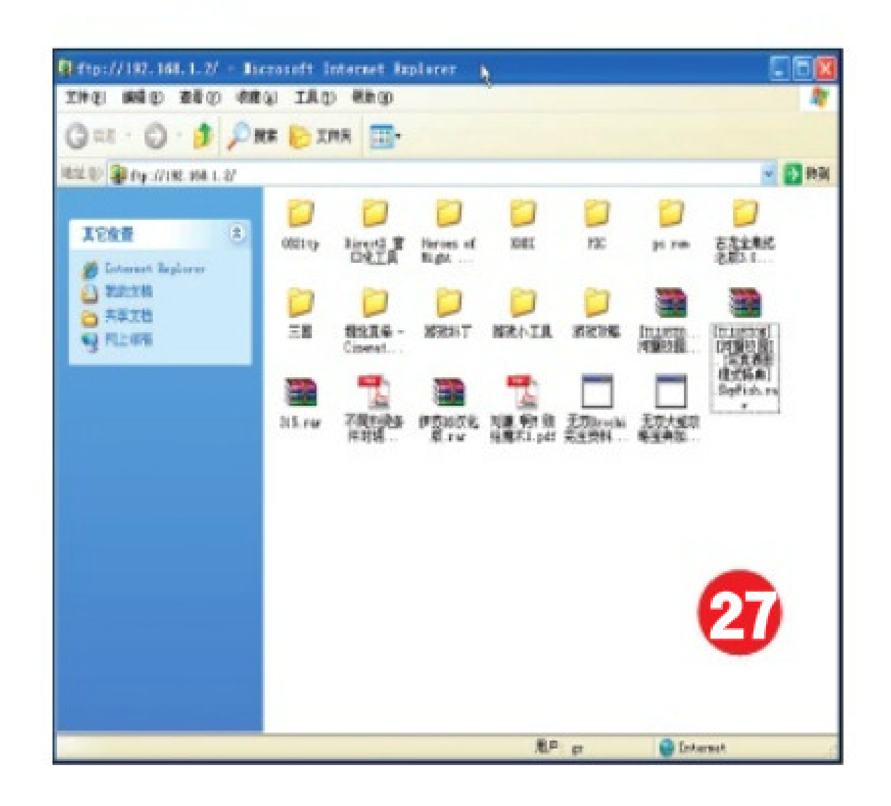
完成域定义后Serv-U会要求建立用户账户，也就是通过浏览器或FTP工具登录服务器的账户，同样可以借助向导完成所有的设置，建立用户时会同时指定该用户访问FTP服务器的共享根目录，当然FTP服务器如果是共享给网络多个用户，用户可以在管理界面中添加更多用户以及相应的权限（**图25**）。



当完成以上基本设置之后，FTP服务器就已经架设完毕开始工作，用户可在浏览器地址栏输入“ftp://设定的IP地址:端口/”，例如说“ftp://192.168.1.2:21/，在弹出窗口中输入之前设定的用户名和密码，就能通过浏览器访问和管理FTP中的内容了（**图26**）。



用户也可以点击浏览器菜单“页面”→“通过资源管理器访问”，这样对于FTP服务器中文件内容操作更加轻松直观（**图27**）。当然用户也可以使用FlashFXP等专门的FXP客户端登录实现两个FTP服务器间的文件传输。P



FXP

File Exchange Protocol，文件交换协议，是一个服务器之间传输文件的协议，这个协议控制着两个支持FXP协议的服务器，在无需人工干预的情况下，自动地完成传输文件的操作。在我们的客户机上，可以简单的发送一个传输的命令，即可控制服务器从另一个FTP服务器上下载一个文件，下载过程无须客户机干预，客户机甚至可以断网关机。

Outlook Connector 12.0

□大小：3.98MB □授权：免费 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft081801
□下载：http://download.pchome.net/internet/email/utility/35374.html

很多人都同时使用微软的Outlook和Hotmail，但实际二者却很难用到一块儿去：因为Hotmail并不支持POP3协议，因此要在Outlook中收取Hotmail邮件，需要做不少设置或利用第三方工具。还有些用户已在Hotmail（现在应当叫Windows Live Hotmail了）中使用任务或计划等网络程序了，不消说，它们也无法与Outlook中的对应程序取得联系。好在微软终于自己开发了这一款解决此“联通”问题的软件，安装之后就可在Outlook 2003以上版本中自由与Hotmail中的邮件、任务、计划等模块进行双向交流。只要在第一次使用时填入Hotmail账户信息，再重启Outlook即可使用。





最近无意中看到微软、雅虎都发布了自己的电子邮件桌面系统（下面介绍的第一款软件其实也与此相关），听说Google Mail也准备借助Gear技术发布离线版的邮件管理器……于是不由感觉到有一股从网络应用重新杀回桌面应用的暗潮。不过，显然事实并非从哪杀回到哪，无论桌面程序还是网络程序，最终效果都是要达到最好的用户体验。当然无论如何，二者联通，对用户来说都是最愿意看到的景象：这真是一个用软件的好时代。

■江苏 淮扬客

ManicTime 1.0.0.46

□大小：2.13MB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft081802
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/256.htm

如果你也像笔者一样，一天中大部分时间花在电脑前，那么你想不想仔细了解一下这一天自己到底做了些什么？这款软件就可以记录你在电脑前是如何分配自己的时间。首先利用它你可看到自己活动时间与离开时间的比例；其次你还可让它显示在活动时间里，你在哪些程序上停留了多长时间以及详细的使用时间段；最后，你还可用它对使用时间进行统计——总之，有了它之后，你将会更了解你的电脑生活。不过注意它需要.NET Framework 3.5的支持，在安装时会自动下载该支持库，由于该运行库有71MB的体积，因此会有一段相当长的安装等待时间，如无耐心可提前下载此库的完整版并安装。



PrcMgr 4.12

□大小：1.94MB □授权：免费 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft081803
□下载：http://www.downbank.cn/soft/softdown.asp?softid=48

一款第三方的Windows进程管理器。在进程管理方面，可选的软件很多，但大部分偏高端用户，无论是界面术语还是操作都较复杂。这款软件既实现了较高级的功能，例如查看进程模块、端口监听等，且最为关键的是，使用起来很顺手，很照顾一般用户的PC操作水平。软件对大部分常见进程都提供了简单的描述，以帮助用户识别，当然，用户也可自行输入/修改进程描述。最后，该软件还可对内存进行整理，只需一键即可执行。

PlaceBar Editor

□大小：0.98MB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft081804
□下载：http://melloware.com/download/warez/PlacesBar.zip

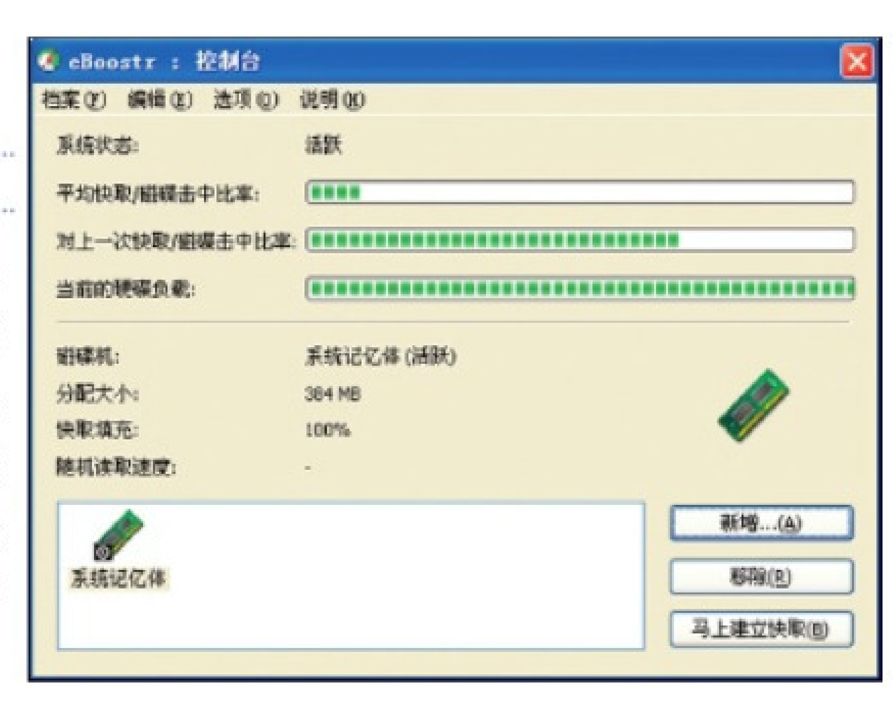


大家都知道WinME/2000/XP/Vista的“打开/保存”窗口，左栏是5个快捷文件夹按钮，可帮助用户快速到达常用文件夹。但很多时候，我们希望把其中的几个设置成为自己指定的文件夹，这款软件就可实现该愿望。使用时只需在下方的5个系统文件夹（System Folders）位置选择即可。如果你希望保留或新添原有系统文件夹，就在下拉表中选择；若是想自定义，就选定“Custom”，再浏览到指定文件夹。完成设置后点击“Save”按钮，再点“Test”按钮就可测试效果。任何时刻你都可点“Default”按钮还原到默认设置。软件还提供了针对微软Office的类似功能，有需要可在Office选项页下设置。

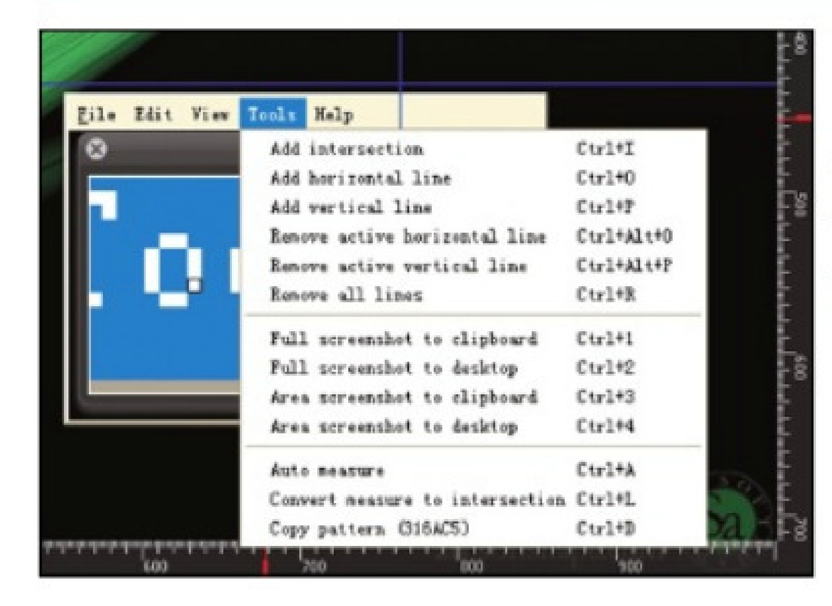
特别提示：关于快车代码（FlashGet）使用方法的介绍，请参见本栏目2008年01期说明。

eBoostr 2.0.1

□大小：0.98MB □授权：共享 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft081805 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/64294.htm



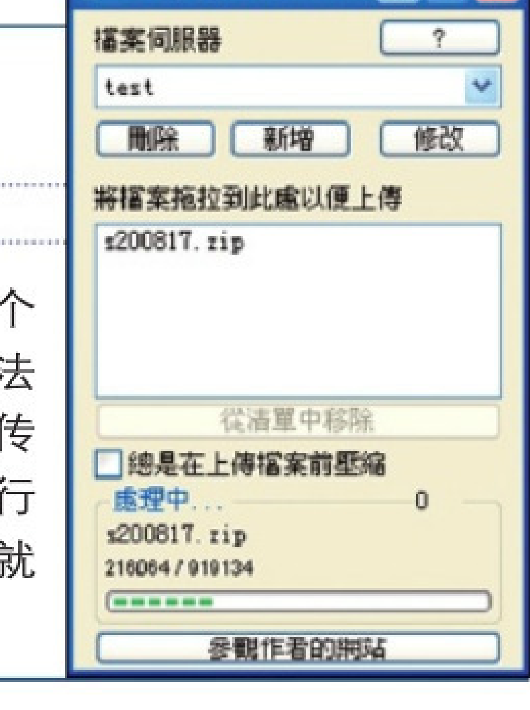
使用过Vista的朋友可能听说过系统的Ready Boost功能，它可利用闪盘来当硬盘的缓存，从而提高系统运行速度。如果你用的是WinXP，同样可用这款软件达到类似的效果。它不仅可用闪盘缓存（要求闪盘为USB 2.0接口，至少具备2.5MB/s的读取能力），还可直接割取一块系统内存实现此功能，因此如果你的内存足够大（至少在1GB以上），不妨使用该软件来为系统提速哦！笔者经自己使用（系统内存1.5GB，让出384MB当缓存），确实感觉软件重新加载速度有明显提升，推荐大家也试一试！



Omnidea Rulers 2.1

□大小：2.46MB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft081806
□下载：http://download.pchome.net/system/sysenhance/140477.html

这款软件可为你的屏幕添加一把二维标尺，帮助你解决在屏幕中“丈量”的一些问题，例如测定水平或垂直距离、得到某点的横竖坐标或颜色值。当然它还有另一个主要功能，那就是像Photoshop等美工软件一样，给屏幕添加“参考线”，利用这些参考线，除可进行对齐等操作外，还可将参考线隔开的某个区域截图到剪贴板上。注意软件很多操作（包括快捷键）都必须在程序小窗口出现时才生效，另外在程序小窗口的标题栏停留鼠标片刻，隐藏的菜单栏将会在上方出现。总之如果你经常在电脑上做一些美工的操作，这款软件还真能派上用场。



DropUpLoad 1.86

□大小：137kB □授权：免费 □语言：繁体中文 □快车代码：popsoft081807
□下载：http://www.rankspirit.com/downloads/dwdulexe.php

一款专为FTP上传设计的“偷懒”软件。很多使用FTP软件的用户，往往都会频繁往同一个目录上传文件，但每次都需打开FTP软件、连接站点再选择文件上传，那么有没有更简单的方法呢？安装这款软件后，只要设定好FPT站点信息（注意设定FTP站点时带上子目录），每次上传文件时只要将文件往软件的小窗口中一拖，剩下的事情就交给它吧！你也可将这款绿色单执行文件的软件及其同目录下生成的配置文件（DropUpLoad.prefs）一起放进随身的U盘中，以后就可随处“偷懒”。



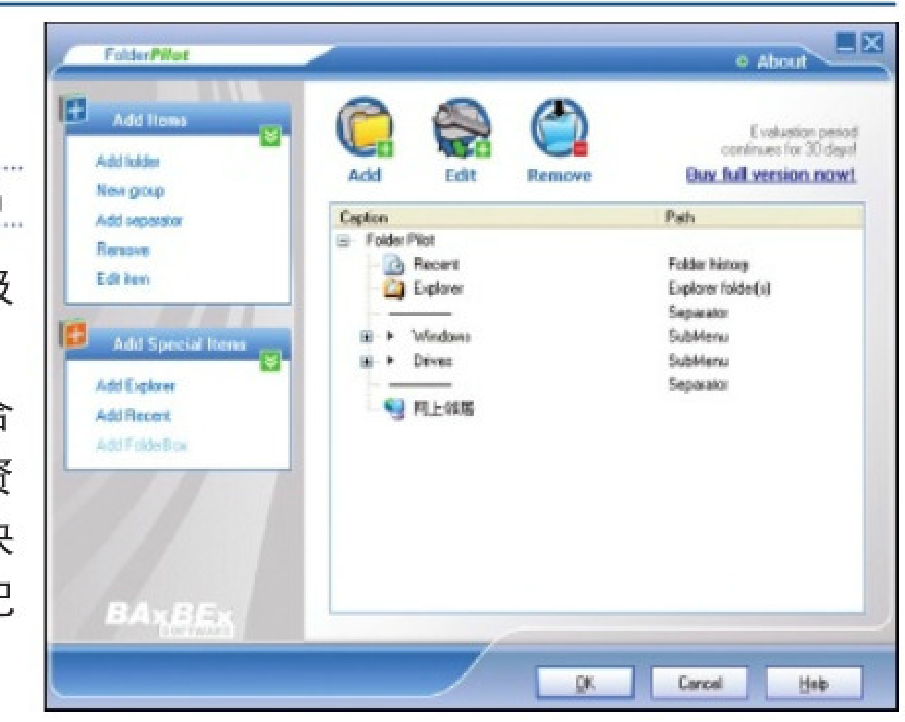
KallOut

□大小：3.37MB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft081808
□下载：http://www.kallout.com/download.html

一款加速你搜索信息速度的辅助软件，严格来讲它应当算一项网络服务，但用起来仍像一个单机软件。软件开启后会自动连接其服务器，连接完成后，当你在IE、FireFox或任意Office文档中选定一个关键词后，词的右上方会浮现一个小图标，点击它即可弹出一个菜单，其下包括搜索引擎（例如Google、Live等）、参考资料、影片（例如YouTube）、图片等多个子类，选择一项后，片刻即会在随后的小窗口中看到搜索结果。唯一的问题是软件必须连接服务器才有效（搜索结果是从服务器返回的），如果连接不畅软件响应速度会较慢。

Folder Pilot 1.0

□大小：1.70MB □授权：共享 □语言：英文
□快车代码：popsoft081809 □下载：http://www.newhua.com/soft/42756.htm

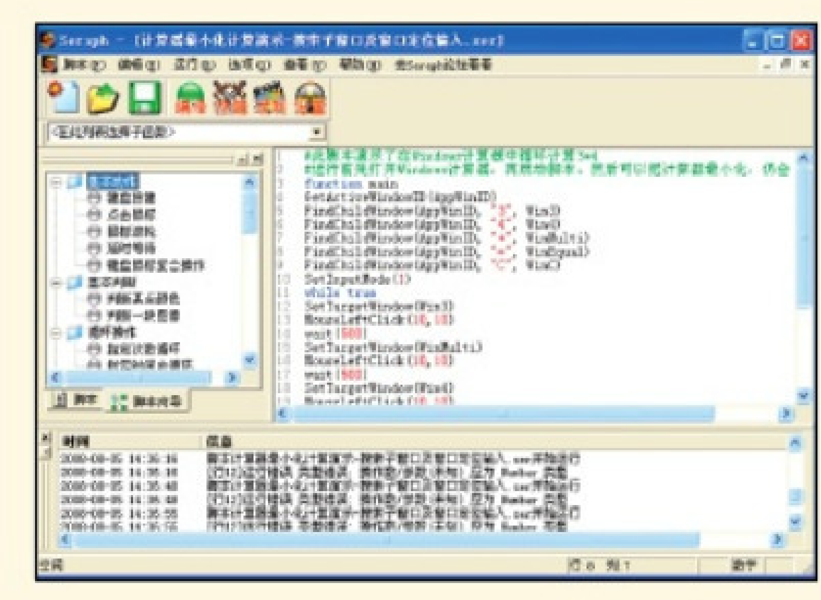


软件身具二功能。功能一是给WinXP的资源管理器添加类似Vista的层级式地址栏。安装后右击资源管理器工具栏空白处，选择“Folder Pilot”即可，如果其出现的位置不对，可在右键菜单中取消选择“锁定工具栏”，拖动到合适位置后再重新锁定，原有的系统地址栏就可取消选择了。功能二是当你在资源管理器界面空白处右击时，会有一个“Folder Pilot”子菜单，通过它可快速进入你已收藏的文件夹。软件的较大遗憾是生成的地址栏与原系统地址栏配色不一样，需要适应一下。P

脚本制作新秀——Seraph

□版本：6.28 □大小：1.43MB □授权：免费软件
□作者：Seraph Zone □平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.seraphzone.com
□下载注册：http://www.seraphzone.com/download.jsp
□快车代码：popsoft081811

说明：鉴于PC游戏及日常应用中的某些固定且频繁的操作，部分用户采用了脚本形式来减轻键鼠的使用强度，而这款软件是近期涌现的一个脚本制作新秀。相比于同类老牌软件“按键精灵”，这款软件完全免费发布，并且在功能上全面追赶“按键精灵”，可成为你制作脚本的另一个选择。该软件的特色首先在于较丰富及快速的屏幕图像搜索及处理功能，使得图像搜索类脚本运行速度不再缓慢；此外，它全面兼容VB语法，自带函数也与VB函数使用习惯类似；最后，软件虽然自身免费，但却给脚本制作者提供了一个“共享式”发布脚本的全流程支持功能，如果有好的脚本思路，也许你就能用它赚取回报。



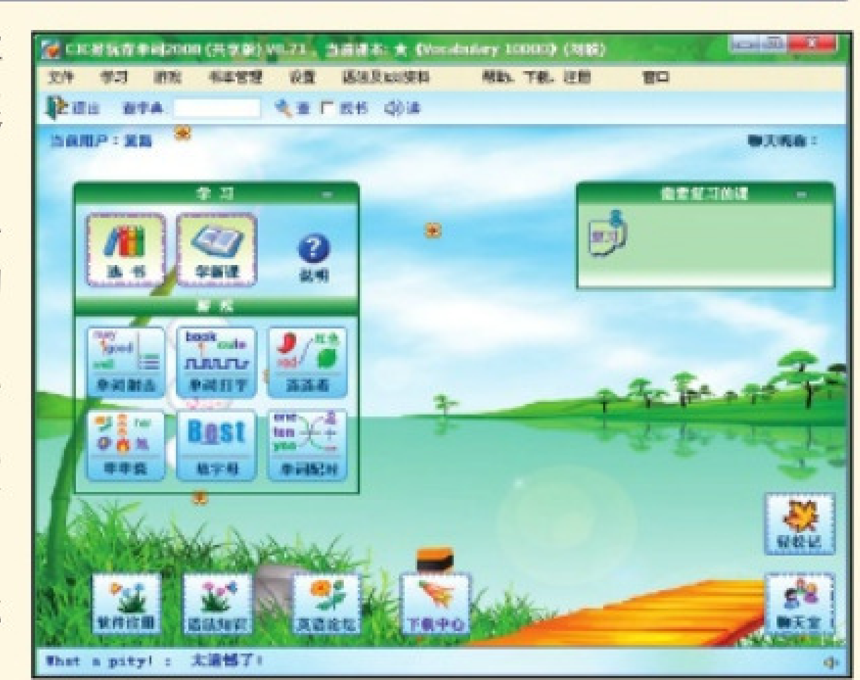
主界面未能整合软件的主要功能调用

点评：软件的脚本编写功能较完整，一些小的脚本向导也能减少用户输入的麻烦，同时所有的函数均有“F1”键关联帮助，以便用户随时查询。不过软件可改进的地方也较多，例如从主界面并不能直观地调用截图工具、没有可供直接点击运行脚本的按钮等，此外笔者用最新版本在进行键盘鼠标混合录制时，不能正常得到录制结果，不知是否是个别兼容问题。

寓教于乐——CJC好玩背单词2008

□版本：8.71 □大小：37.3MB □授权：共享软件
□作者：陈景初（CJC） □平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：188元 □未注册限制：使用日期限制
□主页：http://www.xcjc.net
□下载注册：http://nj.onlinedown.net/soft/41002.htm
□快车代码：popsoft081812

说明：很不错的一款背单词软件，其主要功能可分为两部分。第一部分是单词学习，软件提供了包括小学到大学的各类英语教材、新概念、刘毅背单词、电大、雅思等在内的近100本词汇书。学习根据艾宾浩斯遗忘曲线进行，会定时提醒你复习。无论是初学还是复习，软件都会提供多轮不同的记忆流程，例如单词识别、选择语义、自行拼写等，以帮助你全面掌握单词。在学习之外，软件提供了第二部分的游戏功能，游戏所使用的词汇材料与你当前所学/复习的单词紧密相关。在主要功能之外，软件还设计了语法知识、在线聊天交流、单词轻松记等辅助功能模块。



科学学习流程加多种单词游戏，确实有助记忆

点评：据笔者体验，软件的多轮式学习流程设计确实可有效帮助使用者专心记忆单词，效果不错。不过，要达到更好的效果，还需要使用者坚持不懈，软件设计的定时复习功能在一定程度上起到了提醒学习的作用。如果你希望交到一些英语交流的朋友，软件的联网“聊天室”可以好好利用。

整合视频——波波虎视频娱乐软件

□版本：2.0.1 □大小：4.41MB □授权：免费软件
□作者：波波虎软件 □平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://www.bobohu.com
□下载注册：http://www.bobohu.com □快车代码：popsoft081813

说明：一款整合了网络视频搜索、提速、保存、转换等功能的软件。利用该软件你可在国内多家视频网站数据库的基础上搜索自己想看的视频，由于搜索结果中包括连接速度参数，因此你可快速定位适合自己网络连接的视频。视频下载采取加速功能，可尽量保持流畅播放，此外，你也可直接在IE的视频播放链接上点击右键选择用波波虎播放。下载到本地的视频文件你可任意保存，并可随时转换为适合手机、iPod、PSP播放的视频格式。最后，利用这款软件，你还可对某视频发布评论，并将评论地址发送给朋友，对方可在播放视频同时看到、回复你的评论。

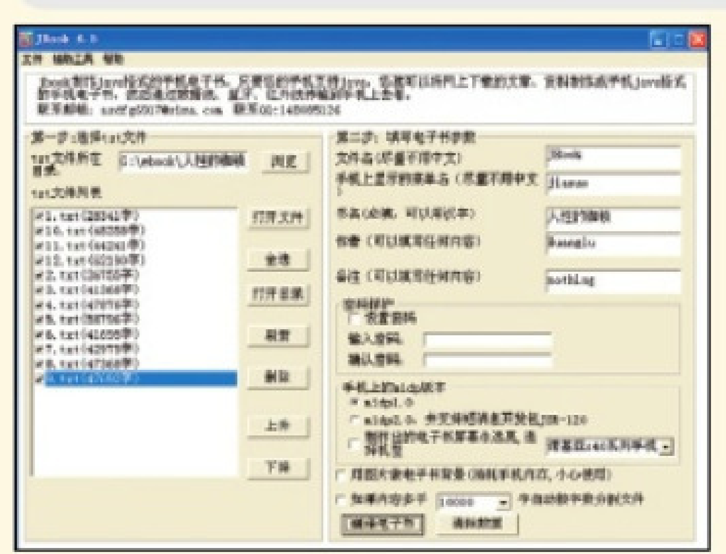


整合视频类网站，倒也是个好思路

点评：软件将网络视频的一系列使用功能整合到一起，确实给这方面的用户带来了很大的方便。如果经常在网上搜索、观看视频，这款软件确实是个不错的选择。

电子书DIY——Jbook手机Java电子书制作系统

□版本：6.5 □大小：4.36MB □授权：免费软件 □作者：Softwareman
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://blog.sina.com.cn/softwareman
□下载注册：http://blog.sina.com.cn/s/blog_54a95656010009pf.html
□快车代码：popsoft081814



界面简单，功能单一但强大

说明：目前不少手机都有直接浏览TXT纯文本文件的功能，但如果想如同一本电子书那样方便地设置书签、自动翻页，内置的文本浏览器就不成了。这时候你可选择用这款软件将文本做成一个单独的Java电子书程序，再将其上传至手机安装。软件支持制作电子书封面、可设置打开电子书的密码、支持背景图片/颜色、文字字体、可全屏显示，此外你还可在观看电子书时将精彩片段通过短信发送给朋友。在制作电子书时，可将多个文本文件生成一本电子书，也可自动切割电子书文本，使电子书容纳更多内容。

点评：现在绝大多数手机都支持Java，如果你没有找到该手机上较好的电子书浏览软件，不妨来用一下这款软件。注意软件安装最后有插件选项，请留意要不要取消。P



■晶合实验室 MP2008



如果拿掌上设备来消磨时间，游戏模拟器是一个非常好的选择。现在掌上机的模拟器已可全面模拟街机、FC、SFC、GB、MD等游戏。虽然这些游戏都较老，但可玩性仍很高，而且也完全可在性能较低的掌上设备中完美运行，而且——你也可用它们来怀怀旧。各掌上平台上的模拟器较多，本文仅精选几款，权当抛砖引玉之用。不过对于模拟器新手，笔者还是要多提醒一句：这些模拟器仅起平台作用，而游戏本身还需找到对应的ROM文件，放到模拟器的指定目录才可运行。

■四川 黄路

FinalBurn

□平台：PPC □版本：0.014 □大小：393kB
□下载：http://soft.shouji.com.cn/detail/14347.html
□快车代码：popsoft081821



PC版FinalBurn在PPC系统上的移植版本，支持CPS1、CPS2、Neogeo等街机游戏游戏。很难相信许多大型街机游戏在这款小小的模拟器上都能流畅运行，相信一定可以实现许多人的街机怀旧梦想。这款游戏支持将PPC系统的所有按键映射为游戏按键，目前支持QVGA（320×240横竖均可)和VGA屏幕，在游戏中可随时存档、取档，支持Combo设置。使用时应将游戏Rom放在主程序同级的Rom目录下，载入游戏再设置按键。模拟器支持游戏缓存（Cache），第一次执行游戏时会自动制作Cache，需较长时间，但以后再次加载则会很快。

主要特性：即使是街机ROM也可流畅模拟，支持随时存档、取档。

Little John PalmOS (LJP)

□平台：Palm OS 5以上 □版本：1.0RC2 □大小：2.82MB
□下载：http://yoyofr92.free.fr/ljp/files/LJP-1.0rc2.zip □快车代码：popsoft081822

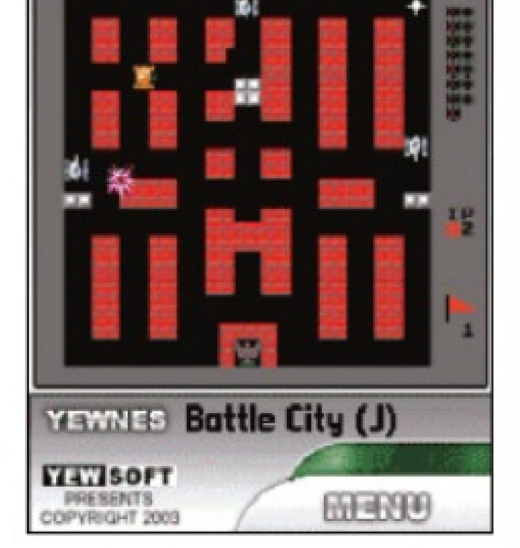
PalmOS上支持游戏平台最多的一款游戏模拟器，兼容MD/SFC/FC/GB/GBA/WS等主机。支持以ZIP方式打开ROM，可为游戏模拟节约不少系统资源占用，支持3种不同模式的屏幕显示。运行时可随时存档/取档，在CPU频率不够时可设置跳帧运行。注意安装软件后，还须将压缩包中的.zem文件手动复制到存储卡的安装目录，游戏ROM也要拷贝到对应的目录（注意不同地区主机命名不同，对等的关系有：FC-NES、SFC-SNES、MD-GENZ等）。另外，在运行MD和SFC游戏时，要保持11MB以上的闲置RAM，否则需通过虚拟内存工具UDMH进行扩充。

主要特性：支持游戏平台广泛，支持ZIP方式使用ROM文件。

YewNes Plus

□平台：S60 □版本：2.01 □大小：284kB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/505.htm
□快车代码：popsoft081823

S60系统上最为出色的FC模拟器之一，支持绝大部分FC游戏。软件在显示上支持“Fake TV”模拟，可模仿旧时街机画面上明显的横向抽线。同时，它提供窗口、原画比例、全屏等3种屏幕显示效果。此外，模拟器还特意为诺基亚的多款S60手机分别提供了4种不同的控制模式，只要根据型号就可选择对应模式。最后，它还支持快捷键操作，游戏中可用快捷键随时抓图或存档/取档。最后需注意游戏ROM都需放到存储卡根目录的“yewsoft\nesroms”文件夹下，否则有可能运行出错。



主要特性：模拟性能出色，多种显示模式，支持手机快捷键操作。遗憾的是不支持键位自定义。

Super GoBoy

□平台：S60 □版本：1.2 □大小：252kB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/2504.htm
□快车代码：popsoft081824

S60系统上最佳的GB/GBC游戏模拟器之一，相比其前身“GoBoy”，Super版更加人性化。它支持从ZIP或RAR格式的ROM文件执行游戏（但需将在文件名后添加.gb或.gbc后缀），可从收件箱直接打开游戏。游戏音效模拟得较好，运行速度也很流畅。在游戏中，支持随时存档/取档，并且还可开启自动存档功能（退出游戏时自动存档，再次进入自动读档），此外还可提高或降低游戏速度。最后，这款模拟器还支持换肤功功能（176×208像素可取得最好效果）。



主要特性：支持压缩ROM文件，较好的音效模拟，对手机用户非常人性化的自动存档功能。

SmartNes

□平台：SmartPhone □版本：1.2 □大小：146kB
□下载：http://www.skycn.com/soft/31101.html □快车代码：popsoft081825



SmartPhone上较好的FC模拟器。支持画面旋转，可自定义所有操作按键，游戏中可随时开启/关闭声音。使用时须将游戏ROM文件和主程序文件放置在同一文件夹下，否则模拟器识别不了。不过不得不说SmartPhone上可选的FC模拟器软件非常少，这款模拟器只能算矮个中的高个，自身也有不少问题，最大问题是对ROM的检查较严格，可能会有一些ROM通不过检查，这时若实在想玩，不妨在网上寻找该游戏其他版本的ROM文件。

主要特性：可旋转画面，支持自定义所有操作按键。P

“英超”开赛

——英特尔迅驰2 VS AMD PUMA移动计算平台

■ 策划 本刊编辑部
执笔 晶合实验室

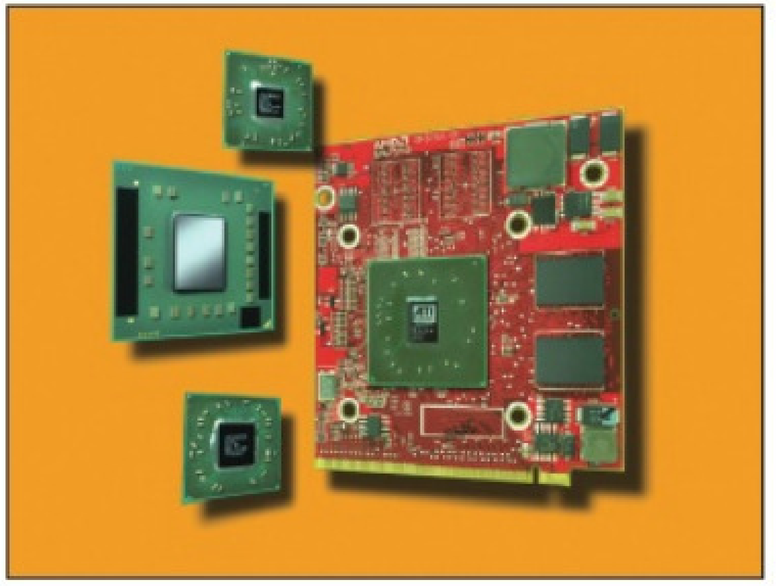
前言

从最初的迅驰平台开始，在英特尔的强力推动下，笔记本电脑平台化战略大获成功，并迫使威盛等竞争对手转向对性能要求不高的超便携产品的研发，从而一举占据了笔记本电脑市场的大半江山。在个人电脑市场上，能与英特尔一争高下的对手只有AMD（超微电子），但多年来AMD在笔记本电脑市场中的份额始终无法真正威胁到英特尔，除了资金实力等方面的因素，缺乏强有力的整体平台支持也是一个重要原因。





笔记本电脑市场一直是英特尔的迅驰一家独大



AMD PUMA平台将是英特尔迅驰平台的有力竞争对手

在经过近2年时间的筹划和准备之后，AMD终于在今年7月1日推出了其首个基于Turion64 X2移动处理器的笔记本电脑平台，并命名为“PUMA”。紧接着在7月15日，英特尔则用迅驰2取代了延续5年之久的迅驰平台。从这个炎热的夏天开始，英特尔与AMD在移动平台上的“英超”之争正式开赛。

迅驰2与PUMA之间，究竟谁的架构更好、性能更优、能耗更低？谁的产品更有性价比、作为用户我们应该选择谁？相信这些问题是所有用户都关注的，尤其是那些打算在今年下半年购买笔记本电脑的用户。我们希望通过本次专题能够让用户对这两个不同的平台有全面的认识，在选购时做到心中有数，买到最适合自己的产品。

AMD PUMA平台介绍

大约在2007年5月PUMA平台的概念第一次出现在人们面前，当时正值英特尔发布Santa Rosa平台，AMD选择在此时公布PUMA平台的消息，无疑是在正面向对手挑战。随后一直到2008年6月的中国台北Computex展会前，AMD和英特尔一边为PUMA与迅驰2的发布积极准备，一边也在明里暗里的斗嘴斗气。但谁也没料到的是中国台北Computex展会开幕后，英特尔宣布迅驰2推迟发布，而AMD却如期公布了PUMA平台的细节，并在7月1日率先公布了样机，这更为即将到来的这场笔记本电脑平台竞赛增添了一丝兴味。



→ 中国台北Computex上展出的PUMA样机

1.Kite Refresh——PUMA的前身

从严格意义上讲，PUMA并不是AMD的第一款移动平台，在2007年AMD曾先后推出名为“Kite”和“Kite Refresh”的笔记本电脑平台，可以看作是PUMA平台的前身。本刊当时曾经收到过一款基于Kite Refresh平台的样机，采用90nm工艺制造的AMD Turion64 X2 TL-56双核64位移动版处理器（主频1.8GHz，1MB二级缓存），主板芯片组由RS690M＋SB600南桥芯片组成，搭配AMD Mobility RADEON HD 2400显示核心，支持DirectX 10、ATI Avivo HD视频处理技术和ATI PowerPlay 7.0电源管理技术，无线网卡方面则可灵活搭配Broadcom等品牌的产品。


采用Kite Refresh的惠普Pavilion dv6800

从架构上来看Kite Refresh与Santa Rosa没有明显不同，虽然独立显卡的规格和性能都好于对手，但受处理器性能的限制，整体性能优势并不明显。Kite Refresh平台对于AMD来说是一次技术上的尝试，目的显然是为PUMA平台做准备，因此最终进入市场的产品非常少，在2008年春节后便很快从市场中消失。

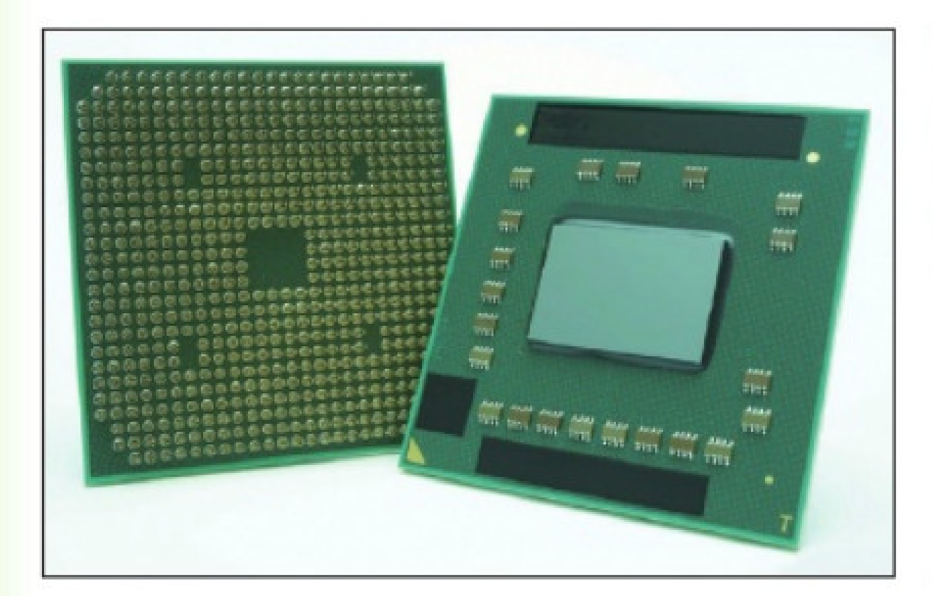
2.狮与鹫——AMD的血性命名

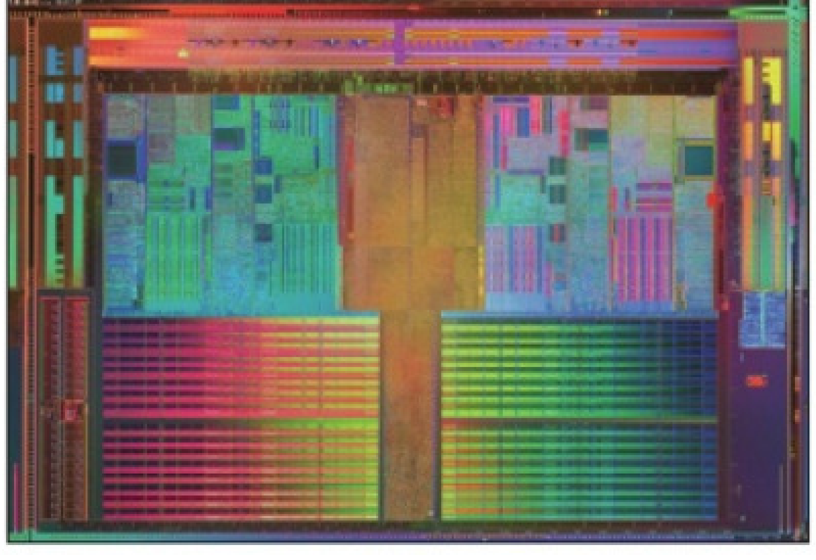
“PUMA”的出处与含义不像Athlon或Turion那样令人费解，对于许多用户而言它并不是一个陌生的单词，著名的德国体育装备品牌早已将代表速度与力量的“美洲豹”形象植入人心，不过出乎意料的是AMD却将PUMA平台的中文名称定为“美洲狮”。与“美洲狮”搭配的是PUMA平台的处理器核心代号——Griffin（狮鹫），这是希腊神话中一种狮身鹫首的猛兽，同样是速度与力量的代表。两个充满血性的名称或许反映了AMD希望与对手正面一战的决心。



PUMA平台没有单独的标志，而是处理器+显示芯片+无线模块的方式

3.初具规模——Griffin核心处理器


Turion X2 Ultra处理器


Griffin核心


Turion X2 RM-70处理器


全线PUMA平台标志

Griffin核心处理器包括代号为“Lion”的Turion X2 Ultra、Turion X2、Athlon64 X2系列和代号为“Sable”的Sempron单核心系列。首批推出的Griffin核心处理器一共11款，分属4个产品系列，ZM属于Turion X2 Ultra、RM属于Turion X2、单核心的SI是Sempron系列、而QL则归属Athlon64 X2系列，整体来看Griffin核心处理器的产品线已初具规模。

这11款处理器全部采用65nm工艺制造，其中Turion X2 Ultra系列面向中高端用户，每个核心拥有1MB二级缓存、全新设计的内存控制器和Hyper Transport 3总线。Turion X2系列面向主流用户，除每个核心的二级缓存数量减少到512kB之外，其他方面与Turion X2 Ultra完全相同。

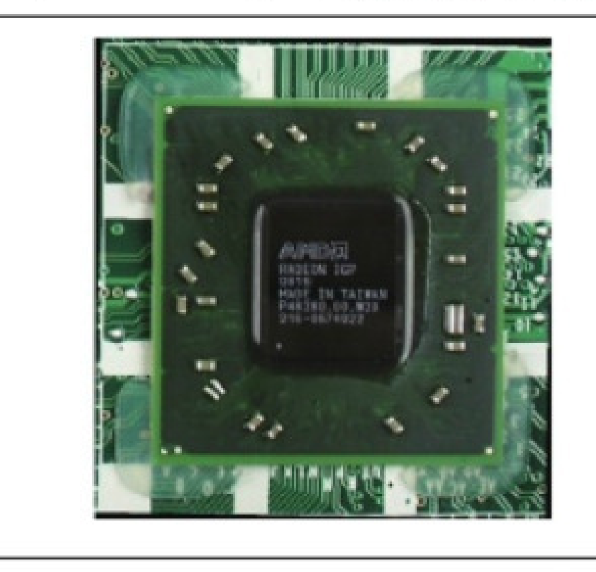
已知的Griffin核心处理器型号及规格

系列	型号	主频	总线频率	二级缓存	TDP
Turion X2 Ultra	ZM-88	2.5GHz	1800MHz	2MB	35W
	ZM-86	2.4GHz	1800MHz	2MB	35W
	ZM-82	2.3GHz	1800MHz	2MB	35W
	ZM-80	2.1GHz	1800MHz	2MB	32W
Turion X2	RM-74	2.2GHz	1800MHz	1MB	31W
	RM-72	2.1GHz	1800MHz	1MB	31W
	RM-70	2.0GHz	1800MHz	1MB	31W
Athlon64 X2	QL-64	2.1GHz	1800MHz	1MB	35W
	QL-62	2.0GHz	1800MHz	1MB	35W
	QL-60	1.9GHz	1800MHz	1MB	35W
Sempron	SI-44	2.2GHz	1800MHz	512KB	25W
	SI-42	2.1GHz	1800MHz	512KB	25W
	SI-40	2.0GHz	1800MHz	512KB	25W

与以往不同的是，Griffin核心处理器不再是AMD对桌面处理器进行功耗控制改良之后应用到移动平台的版本，而是首次以高效移动为目标专门开发的节能型处理器。在不久前推出的四核心Phenom处理器中AMD实现了处理器和北桥电压独立调节，在Griffin核心处理器中则实现了更先进的核与核之间电压独立调节，每个核心可分别独立运行在8档频率和5档电压下，还支持更深度的休眠状态（C4），这项技术有望使AMD移动处理器摆脱“电老虎”的窘境。

4.全新的AMD 7系列移动芯片组

PUMA平台采用全新的AMD 7系列移动芯片组（RS780M），北桥芯片为M780G，南桥芯片为SB700，并搭配AMD Mobility RADEON HD 3000系列显示核心。


SB700南桥芯片


AMD Mobility RADEON HD 3450显示核心

M780G北桥芯片拥有Hyper Transport 3总线控制器和传输频率高达5GHz的PCI Express 2.0控制器。南桥芯片SB700提供6个SATA Ⅱ和14个USB 2.0接口，还提供了HD Audio音频输入输出和PCI Express 2.0×1接口，此外还拥有一项名为“HyperFlash”的闪存加速技术，其功能与英特尔的迅盘类似。

Mobility RADEON HD 3000系列显示核心支持DirectX 10.1，提供对H.264、VC-1等格式高清视频的硬件加速，拥有原生HDCP和MDMI、DisplayPort等接口。除此之外还支持CrossFireX（混合交火）和PowerXpress技术。在同时拥有集成显卡和独立显卡的笔记本电脑中，CrossFireX技术可使两块显卡协同工作，AMD表示这项技术最高能提升70%的性能。PowerXpress被俗称为“双显卡切换技术”，可在不关闭电脑的情况下完成集成显卡和独立显卡的切换，有效解决了图形性能与电池使用时间的矛盾。

厂商：DELL　上市状态：已上市　售价：7699元
附件：遥控器、充电器、驱动光盘、说明书等
咨询电话：800-858-0888
推荐：以多媒体应用和游戏为主的用户
炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

DELL Studio1536





受奥运会的影响，所有包含电池的电子产品无法邮递，这导致部分样机无法按时送达，因此至截稿时我们只收到了一台基于AMD PUMA平台的样机。这台样机由DELL制造，属于其最新的Studio系列，这个系列于今年7月份推出，以时尚多彩的外观设计和全面的多媒体娱乐功能为卖点，主要针对中高端主流用户。

送测的Studio1536是一台15.4英寸宽屏笔记本电脑，屏幕分辨率为1280×800，可以满足720P规格的准高清视频要求。这款产品造型设计简约时尚，顶盖以漂亮的绿色皮革漆涂装，触感舒适，掌托部分则采用了膜内漾印刷技术，有漂亮的花纹。这款产品采用Turion X2 RM-70处理器，搭配RS780M和SB700芯片组、Mobility RADEON HD 3450独立显卡和256MB显存，并拥有2条2GB DDR2 800内存和320GB硬盘，光驱采用吸入式DVD刻录机，还附带了一个小巧的MCE遥控器，配置非常全面。

DELL Studio1536配置一览

屏幕	15.4英寸1280×800
处理器	Turion 64 X2 RM-70
主频	2.0GHz
芯片组	RS780M
显卡	AMD Mobility RADEON HD3450
显存	256MB
内存	2GB DDR2 800
硬盘	320GB
无线网络	802.11b/g
网卡	10/100/1000Mb自适应
光驱	吸入式DVD刻录机
电池容量	5600mAh

英特尔迅驰2平台介绍

1．“迅驰2”还是“迅驰5”？——迅驰家族的正名史

“迅驰”平台于2003年1月9日正式推出，到2008年初共有四个不同的开发代号，或者说四个不同的版本，分别是采用Pentium M（Banias核心）处理器的Carmel、Sonoma（采用Dothan核心的Pentium M处理器）、Napa（采用Yonah核心的Core处理器）、Santa Rosa（采用Merom核心的Core2 Duo处理器）。

虽然英特尔从未明确表示过迅驰平台是否依据处理器来断代，但按照过去Pentium处理器的命名习惯，国内的媒体和用户将前三个开发代号不同的平台分别称为“迅驰1～3代”，厂家和经销商在销售中也延用了这样的称谓，这也导致许多用户误认为迅驰是英特尔移动处理器的品牌名称（与“奔腾”类似）。



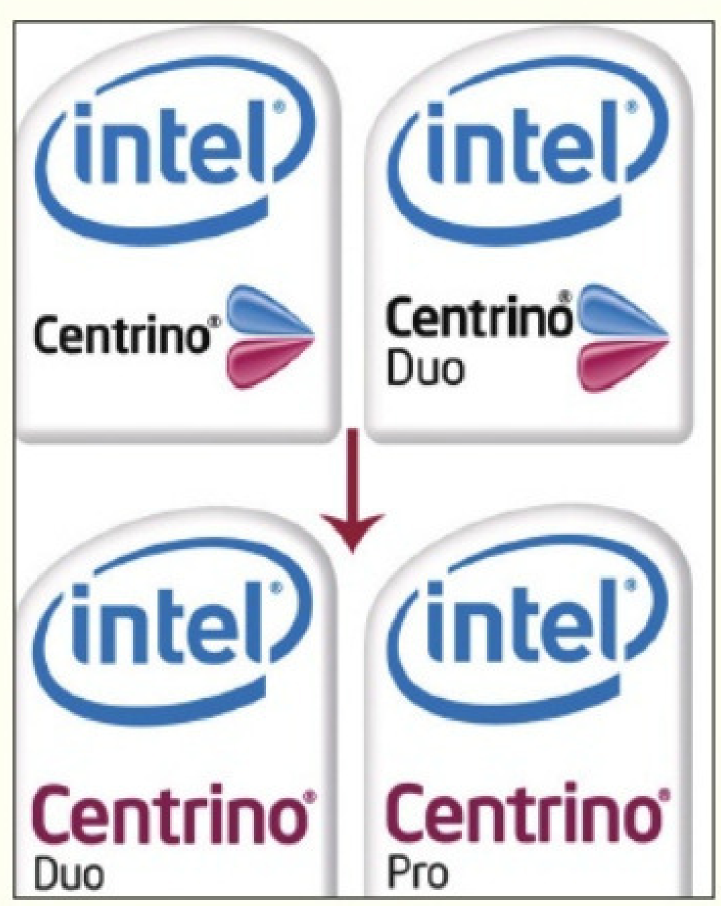
"迅驰X代"的促销广告在卖场里曾随处可见

有趣的是当这种错误的称谓演变为整个市场默认的标准时，英特尔不得不在2007年Santa Rosa面市之前，正式宣布将原本定义的"迅驰移动计算技术"更名为"迅驰处理器技术"，并表示这样做的目的是为了"顺应民意"。尽管英特尔同时也表示名称的变化并不代表平台含义的变化，"迅驰"仍然代表包括处理器、主板芯片组和无线网卡在内的整个平台，但从某种意义上讲，这次更名行为使用户对迅驰命名方式的误读更甚一步，Santa Rosa平台采用的Merom核心处理器被理所当然地称为"迅驰4代"。

由于英特尔在2008年之前从未明确地向用户澄清关于迅驰命名的问题，所以当2008年3月3日，英特尔发布《有关迅驰2品牌的备忘》资料时不由得一片哗然，有用户讽刺说一夜之间自己最新的"迅驰4代"笔记本电脑就变成了"古老的迅驰1代"，虽然名称的更改对产品使用不会有任何实际影响，但命名方式的混乱也确实给不少用户造成了困扰。

迅驰产品家族的发展历程

根据英特尔的官方资料，"对于从2003年至今已经推出的迅驰处理器技术，可以分别称之为'第一代迅驰处理器技术'（Carmel）、'第二代迅驰处理器技术'（Sonoma）、'第三代迅驰处理器技术'（Napa）、'第四代迅驰处理器技术'（Santa Rosa）"。这4代迅驰处理器技术共经历了5年的发展，有资料显示，2003年刚刚推出的采用迅驰处理器技术的第一代处理器销售量仅有3800万，这个数字在2006年Napa发布之后增长至7900万，到2007年Santa Rosa发布之后已经突破了1亿。

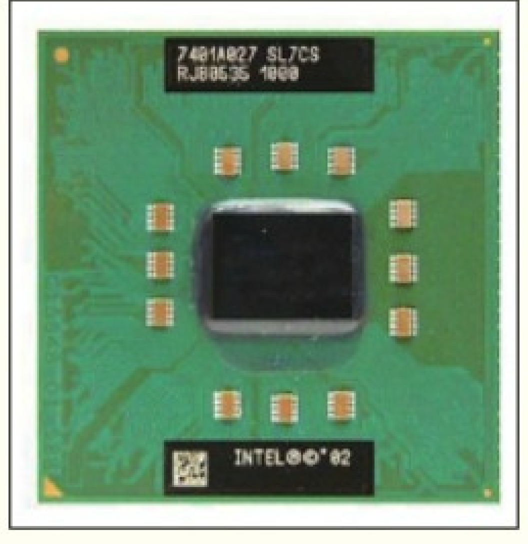


迅驰平台标志的变化

1.Carmel平台和第一代迅驰处理器技术

2003年1月9日英特尔发布了第一代迅驰平台，其开发代号是Carmel，包括采用Banias核心的Pemtium M处理器、855系列芯片组和Intel Pro/Wireless 2100无线网卡。当时的Pentium M处理器采用130nm制造工艺，拥有1MB二级缓存和400MHz前端总线，主频1.4～2.1GHz。在Carmel市场生命的末期，处理器更新为Dothan核心的Pentium M（前端总线仍然为400MHz），由于其他组件并无变化，因此仍然被俗称为"迅驰1代"。后来这种先行更新处理器的方式成为迅驰家族的习惯，新的处理器总是先于其他组件发布，可被看作是英特尔"Tick-Tock"开发模式的前身，这种方式能够在两代平台之间形成顺畅的衔接。

当时的855系列芯片组只支持400MHz前端总线、DDR内存和AGP 8×图形接口，并集成了符合AC 97标准的声卡。其中855GM芯片组集成了Intel Extreme Graphics显示核心，为用户提供基本的3D加速功能。Intel Pro/Wireless 2100无线网卡则只支持802.11a/b标准。



Banias核心Pentium M处理器

2.Sonoma平台和第二代迅驰处理器技术

2004年1月19日英特尔推出了开发代号为Sonoma的新一代平台，包括采用Dothan核心的Pentium M处理器、915系列芯片组和Intel Pro/Wireless 2200/2195无线网卡。

Sonoma平台的Dothan核心处理器采用90nm制造工艺，拥有2MB二级缓存，前端总线提升到533MHz，主频也相应提升为1.6～2.13GHz，性能比用于Carmel平台的Dothan处理器更好。915系列芯片组能够支持DDR和DDR2内存，图形接口升级为PCI-E，音效芯片升级为Azalia。915GM芯片组集成了GMA900显示核心，3D性能比Intel Extreme Graphics略好。Intel Pro/Wireless 2200和2195无线网卡则加入了对802.11g的支持，其中2200支持802.11b/g，2195则支持802.11a/b/g。

Dothan核心Pentium M处理器

3.Napa平台和第三代迅驰处理器技术

Napa平台于2006年1月5日推出，包括Yonah核心的酷睿处理器、945系列芯片组和Intel Pro/Wireless 3945无线网卡。这一年是英特尔处理器革新的时期，Core微架构得以在英特尔所有处理器中全面采用，也是从这一年开始，"酷睿"取代了延续13年之久的"奔腾"，成为英特尔处理器的新品牌。Yonah核心的酷



酷睿取代了奔腾



Yonah核心酷睿处理器

睿处理器采用65nm制造工艺，拥有2MB二级缓存，前端总线提高到667MHz，并且有了单、双核之分，Core Duo为双核产品、Core Solo为单核产品。

945系列芯片组开始全面支持DDR2内存，其中945GM芯片组集成的GMA950显示核心性能较GMA900有了明显提升。Intel Pro/Wireless 3945无线网卡增加了对802.11e和VoIP的支持，在性能和功能上都已趋于成熟。

2006年7月27日支持64位技术的Merom核心酷睿2处理器正式发布，二级缓存达到4MB，由于制造工艺和前端总线与Yonah核心相同，因此很多厂商推出了采用酷睿2处理器的Napa平台产品。这种产品被俗称为“迅驰3.5代”，而英特尔也正式将这种新老搭配的组合方式命名为“Napa Fresh”，这种命名方式也在随后的Santa Rosa平台上得到延续。

4.Santa Rosa平台和第四代迅驰处理器技术

Santa Rosa平台于2007年5月9日发布，包括采用Merom核心的酷睿2处理器、965系列芯片组和Intel Pro/Wireless 3945/4965无线网卡。这一代产品的主要规格延续了上一代的特点，显示核心升级为性能更好的GMA X3100，而Intel Pro/Wireless 4965无线网卡则是对3945的一次补强。2008年1月，英特尔推出了“Santa Rosa Refresh”平台，与Napa Fresh一样Santa Rosa Refresh仅对处理器进行了更新——采用45nm工艺制造的Penryn核心处理器。因此Santa Rosa Refresh当时被俗称为“迅驰4.5代”。


Intel Pro/Wireless 3945无线网卡

2008年3月3日英特尔表示，“迅驰2处理器技术是即将在今年年中推出的迅驰处理器技术品牌名称。为个人消费者及商业用户提供最优化配置的英特尔处理器技术。不但提高了性能和无线连接能力，同时还可提高电池续航能力并满足轻薄电脑的设计要求。迅驰2并不是指第二代迅驰。”也就是说过去大众口中常用的“迅驰2”“迅驰3”“迅驰二代”“迅驰三代”“迅驰四代”等都是同一个品牌的产品——即“迅驰”——它们之间的区别在于处理器的更新换代，而处理器的更迭并不能完全代表迅驰技术和迅驰品牌的升级换代。但不可否认的是，从Penryn核心开始，迅驰平台将经历诞生以来最大的一次技术革新，而代号“Montevina”的迅驰2平台也呼之欲出。


Merom核心的酷睿2处理器



酷睿2处理器标志

迅驰产品家族

推出时间	2003	2005	2006	2007	2008
品牌名称	迅驰（Centrino）				迅驰 2（Centrino 2）
平台代号	Carmel	Sonoma	Napa	Santa Rosa	Montevina
平台名称	第一代迅驰处理器技术	第二代迅驰处理器技术	第三代迅驰处理器技术	第四代迅驰处理器技术	-
处理器家族	Pentium M	Pentium	Core Duo	Core2 Duo	Core2 Duo
处理器核心	Banias	Dothan	Yonah/Merom	Merom/Penryn	Penryn

2.庞大的处理器家族

实际上在迅驰2产品正式发布之前，其产品规格已广为人知，新的迅驰平台开发代号为Montevina，包括45nm工艺制造的Penryn核心处理器、全新的4系列主板芯片组和更高规格的无线网卡。前面我们已经说过，Montevina平台将是迅驰品牌诞生以来技术革新最大的一次，首当其冲的就是处理器。对于英特尔的处理器而言，前端总线对性能的影响远远超过主频和二级缓存，虽然Penryn核心处理器已经在迅驰平台中使用过，但由于前端总线提高到1066MHz，因此迅驰2中的Penryn在性能上有了长足进步。



迅驰2平台标志

在性能提高的同时，其产品线也是迅驰平台有史以来最丰富的。Penryn核心的处理器依然属于酷睿2家族，包括QX、X、T、L、U和S等6个系列，另外，还有3款赛扬处理器针对低端入门级用户。

QX系列是其最高端的产品，拥有4个核心和12MB二级缓存；X系列则是双核心产品中性能最好的，不过其TDP（热设计功耗）与QX系列一样将达到40W以上。因此这两个系列的处理器被定位于高端的台式机和工作站替代型笔记本电脑，零售市场中采用这两个系列处理器的笔记本电脑数量不会太多。

T系列处理器是实际意义上的高端产品，将包括原先的部分T7XXX处理器。T系列处理器的TDP被控制在40W以内，采用T系列处理器的笔记本电脑大部分都将搭配性能强劲的独立显卡，并拥有较大尺寸的显示屏，主要面向追求性能的高端用户。新增的P系列处理器则是面向中端主流用户的产品，TDP在20～29W，用于取代原先的T5XXX和T2XXX系列产品。

L和U系列处理器的共同特征是低功耗，L系列是低功耗处理器，TDP在12～19W；U系列是超低功耗处理器，TDP控制在12W以内。它们针对轻薄型笔记本电脑市场，用于取代Santa Rosa平台中曾使用过的Core2 Duo L7XXX和U7XXX处理器以及单核心的Core 2 Solo U2000。

S系列的情况则比较特殊，它们全部是小尺寸封装的低功耗产品，针对小尺寸笔记本电脑市场设计，分为SP、SL、SU三个子系列，其中还包括一款单核心产品。根据Core2 Duo系列产品的命名规则不难看出，SP系列的性能要好一些，而SL和SU则以低功耗为主。



Penryn核心酷睿2处理器


曾经在苹果MacBook Air中使用的特别订制版Core2 Duo P7500处理器应该是现在Core2 Duo SP系列的前身

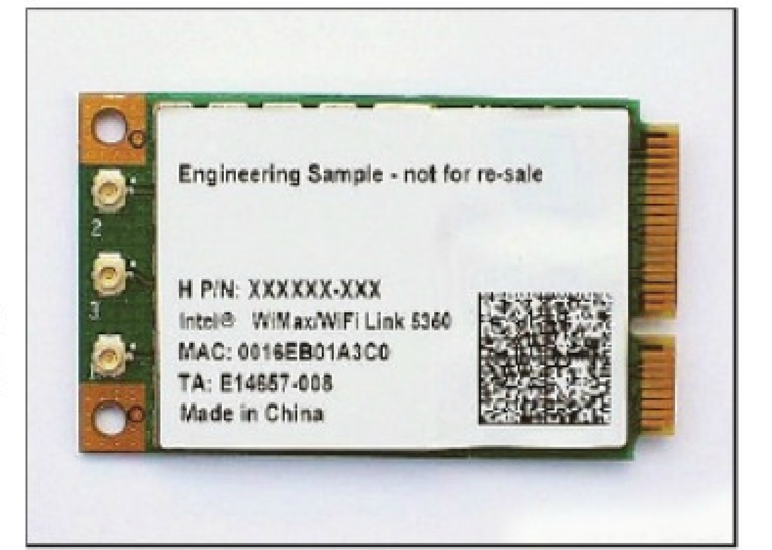
已知的迅驰2平台处理器型号及规格

系列	型号	主频	前端总线	二级缓存	TDP
Core2 Extreme	QX9300	2.53GHz	1066MHz	12MB	45W
	Q9100	3.06GHz		6MB	44W
Core2 Duo	T9600	2.80GHz			35W
	T9400	2.53GHz			
	P9500	2.53GHz			25W
	P8600	2.40GHz		3MB	25W
	P8400	2.26GHz			
	SP9400	2.4GHz		6MB	25W
	SP9300	2.26GHz			
Core2 Duo LV	SL9400	1.86GHz			17W
	SL9300	1.6GHz			
Core2 Duo ULV	SU9400	1.4GHz	800MHz	3MB	10W
	SU9300	1.2GHz			
Core2 Solo ULV	U3300	1.2GHz			5.5W
Celeron	585	2.16GHz	667MHz	1MB	31W
	575	2.0GHz			
Celeron ULV	723	1.2GHz	800MHz		10W



3.芯片组规格全面提升

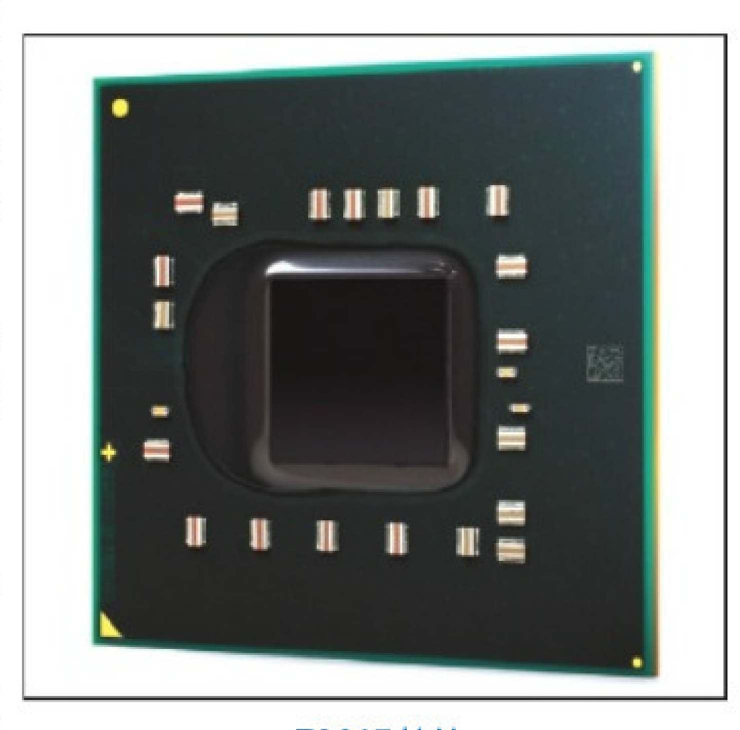
迅驰2将采用的主板芯片组代号为“Cantiga”，属于英特尔4系列芯片组家族，包括GM45/47、GL40、GS45和PM45三个型号，其中GM45/47、GL40和GS45均为整合型芯片组，集成GMA X4500 HD显示核心，PM45则可搭配第三方提供的独立显示芯片使用。新的4系列芯片组能够支持DDR2 667/800和DDR3 667/800/1066内存，其中DDR3内存的额定电压只有1.5V，比DDR2内存功耗更低，发热量也有所降低。不过考虑目前内存市场的情况，短期内采用DDR3内存的设计方案应该不会太多。



Intel WiFi/WiMax Link 5150/5350无线网卡

与新的芯片组搭配的是ICH9M南桥芯片，在接口数量方面明显增加，能够支持12个USB 2.0和4个Serial ATA-300接口。在4系列芯片组的北桥芯片中将内嵌TPM1.2安全芯片，英特尔表示TPM1.2安全芯片与Windows Vista的BitLocker功能结合可实现更好的安全性。另外新的芯片组还将支持最高容量2GB的迅盘功能以及Windows Vista ReadyDrive和Readyboots等功能。

新的GMA X4500 HD显示核心的运算单元增加到10个，能完全支持DirectX 10和Shader Modle4.0，并提供对蓝光和HD DVD等高清视频回放的硬件加速功能，还提供了HDMI和DisplayPort接口。GMA X4500 HD显示核心按主频高低分为4种不同的版本，GM47中集成的核心频率为640MHz、GM45中的为533MHz、GL40中的为333MHz、GS45中则集成主频为266MHz的显示核心。从整体规格上看GMA X4500 HD显示核心与当前的入门级显卡比较接近。

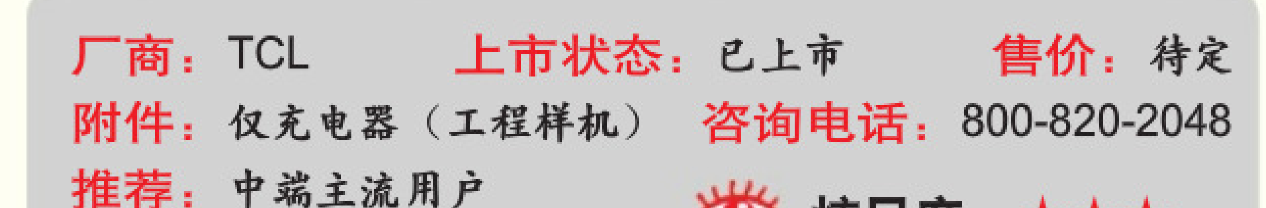

PM45芯片

作为迅驰2平台的主要组件之一，无线网卡升级为全新的基于Shirley Peak WLAN控制器的Intel WiFi Link 5100/5300，或能够支持WiMAX的基于Echo Peak WiMAX控制器的Intel WiFi/WiMax Link 5150/5350，其中Intel WiFi/WiMax Link 5350的理论最大传输速度可达450Mbps，传输距离可达50km。不过就目前的情况来看，WiMAX的应用前景尚未明朗，对于用户而言实际价值不高。在有线网络方面，英特尔则推出了82567LM和82567LF Gigabit Ethernet控制器。

4系列芯片组主要规格一览

芯片组型号	前端总线	DDR2	DDR3	显示核心频率
PM45	667/800/1066MHz	667/800MHz	667/800/1066MHz	-
GM47	667/800/1066MHz	667/800MHz	667/800/1066MHz	640MHz
GM45	667/800/1066MHz	667/800MHz	667/800/1066MHz	533MHz
GS45	667/800/1066MHz	667/800MHz	667/800/1066MHz	266MHz
GL40	667MHz	667/800MHz	667/800/1066MHz	333MHz


Core 2 Duo T9400处理器



厂商：TCL 上市状态：已上市 售价：待定
附件：仅充电器（工程样机） 咨询电话：800-820-2048
推荐：中端主流用户

炫目度：★★★
口水度：★★★
性价比：★★★☆

TCL U41

联想 Ideapad Y530配置一览

屏幕	15.4英寸1280×800
处理器	Core 2 Duo P8400
主频	2.26GHz
芯片组	PM45
显卡	NVIDIA GeForce Go 9500M G
显存	512MB
内存	4GB DDR2 800
硬盘	320GB
无线网络	Intel Wireless WiFi Link 5100AGN
网卡	10/100/1000Mb自适应
光驱	DVD刻录机
电池容量	5200mAh

U41是一款14.1英寸宽屏笔记本电脑，外观以黑色为主辅以银色边框装饰，掌托部分全部为银色，并用小且密集的圆形凹坑装饰。这款产品采用主频高达2.8GHz的Core2 Duo T9600处理器，集成GM45芯片组和Intel WiFi Link 5100/5300无线网卡，是一套标准的迅驰2平台产品，有趣的是这款产品的掌托部分粘贴了两张迅驰2的标志。GM45中集成GMA X4500 HD显示核心，主频为533MHz，HDMI输出接口位于机身后部。这款产品配备2GB DDR2 800内存、250GB硬盘和内置DVD刻录机，整体上中规中矩。





联想Ideapad Y530



厂商：联想（Lenovo） 上市状态：已上市
售价：1200元
附件：遥控器、充电器、驱动光盘、配套软件、说明手册等
咨询电话：800-828-2008 推荐：中高端用户

炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

Y530是Ideapad基于迅驰2平台的第一款15.4英寸产品，造型设计依旧延续了Ideapad系列“L”型沉轴的特点，屏幕也延用了无边墨晶防护屏，分辨率为1280×800。Y530黑色的外壳上蚀刻了密集的线条，给人一种硬朗的感觉，重量约2.94Kg（不含电池）。这款产品采用Core 2 Duo T9400处理器，主频为2.53GHz，拥有6MB二级缓存和1066MHz前端总线，搭配PM45芯片组和NVIDIA GeForce 9500M G独立显卡（256MB显存）、2GB DDR2 800内存和250GB硬盘。这款产品采用了一套经过杜比认证的5单元扬声器系统，音质表现不错。其摄像头配套软件增加了面部识别功能，可用于用户身份的识别，比较新颖。

TCL U41配置一览

屏幕	15.4英寸1280×800
处理器	Core 2 Duo T9600
主频	2.8GHz
芯片组	GM45
显卡	集成GMA X4500
显存	内存共享
内存	2GB DDR2 667
硬盘	250GB
无线网络	Intel Wireless WiFi Link 5100AGN
网卡	10/100Mb自适应
光驱	DVD刻录机
电池容量	4400mAh

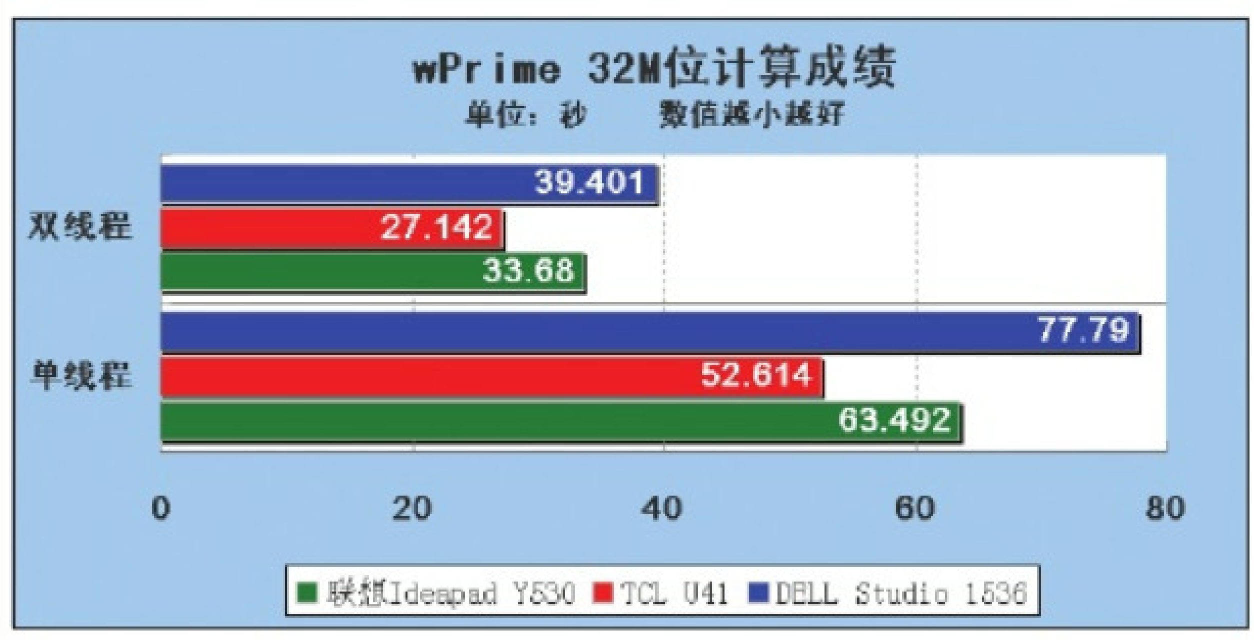
测试及分析

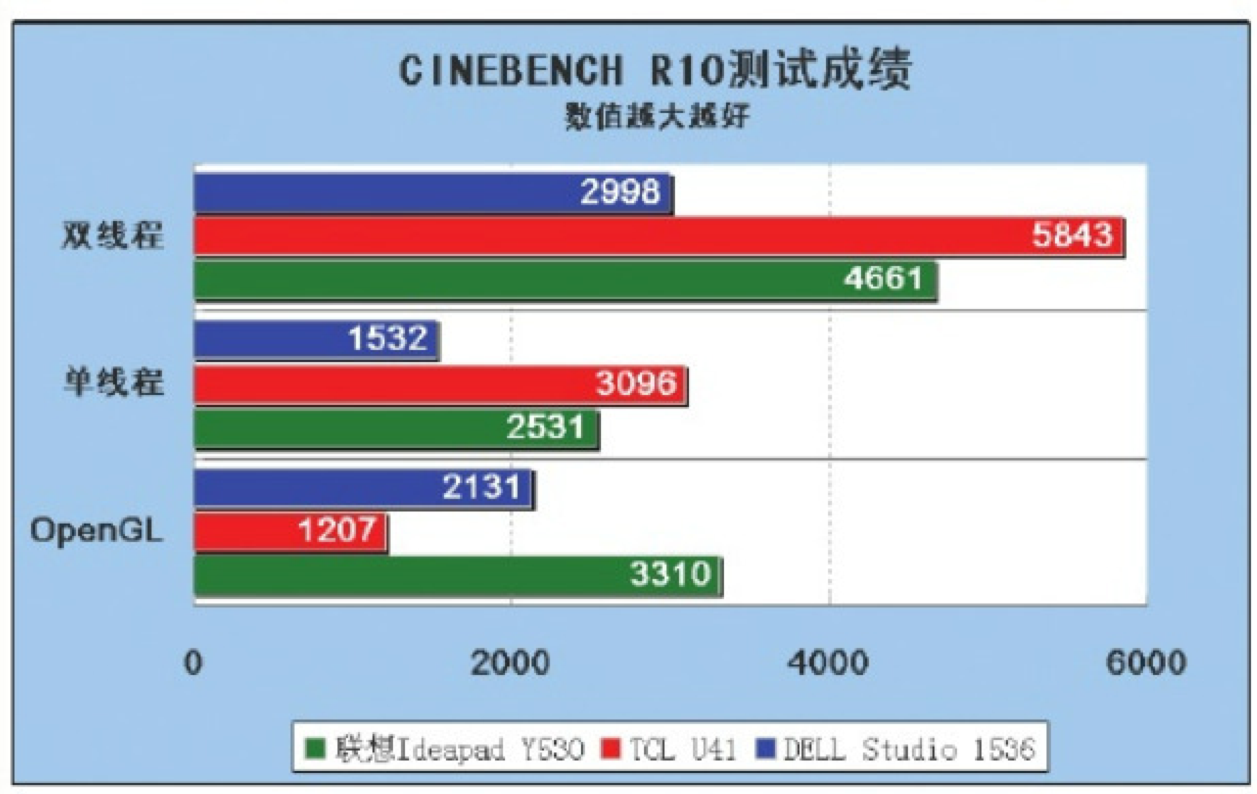
参测的三台样机中Dell Studio 1536代表PUMA平台的主流机型；TCL U41则是典型的迅驰2机型，它采用了GMA X4500 HD显示核心；联想Ideapad Y530采用了迅驰2平台+NVIDIA独立显卡的方案，显然是为了弥补迅驰2平集成显卡性能不足的问题。

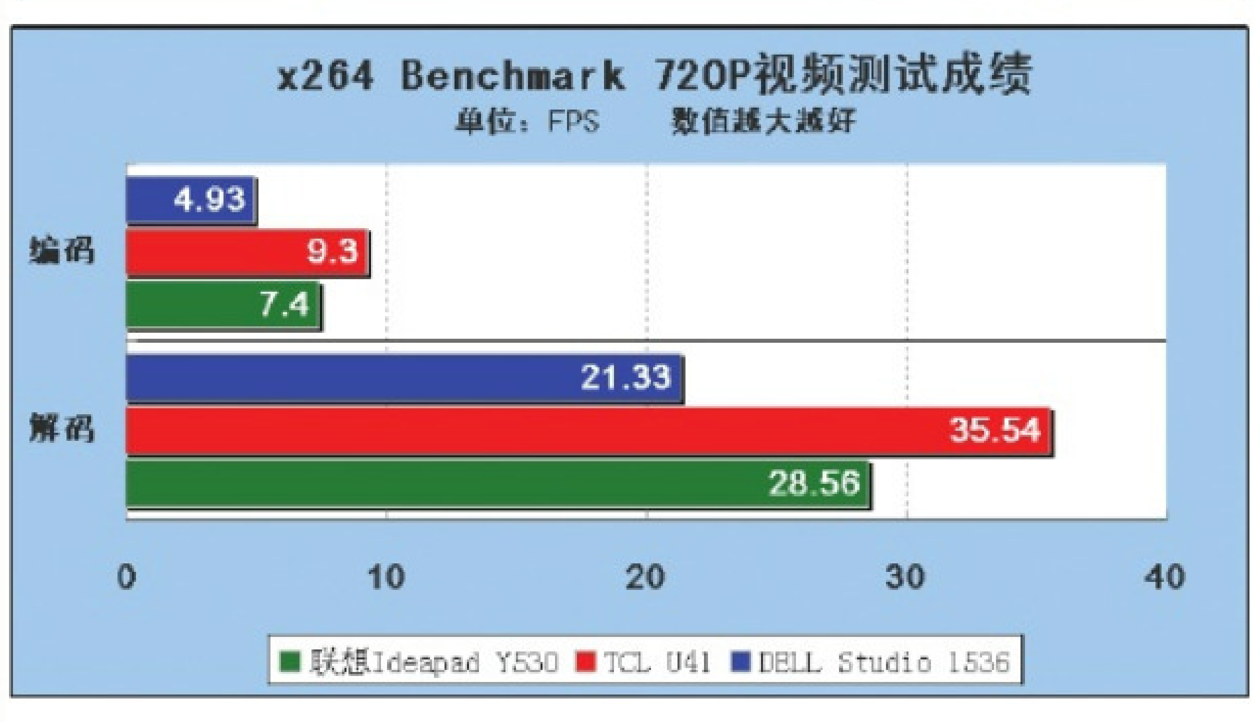
我们采用简体中文版Wnidows Vista Ulimate作为操作系统，用PCMark Vantage考察整体性能；利用MobileMark2007的DVD播放模式测试电池在最高性能下的连续使用时间；wPrime、CINEBENCH R10和x264 Benchmark则被用来测试处理器的表现。3DMark 03/05/06和DOOM3、《半条命2》《鬼泣4》《战争机器》《孤岛危机》和《鬼泣4》则被用来测试样机在游戏中的表现。

处理器计算性能

处理器计算性能测试一贯是英特尔的强项，迅驰2平台的两款产品均领先于PUMA平台的Studio 1536，虽然这样的结果与RM-70的主频低于对手有关，但由于差距明显，即便在同主频下Turion X2处理器恐怕也难有取胜的机会。不过需要说明的是，处理器计算性能对整机性能影响并没有想象中那么大，否则TCL U41在游戏性能测试中也不会落后于DELL Studio 1536了。

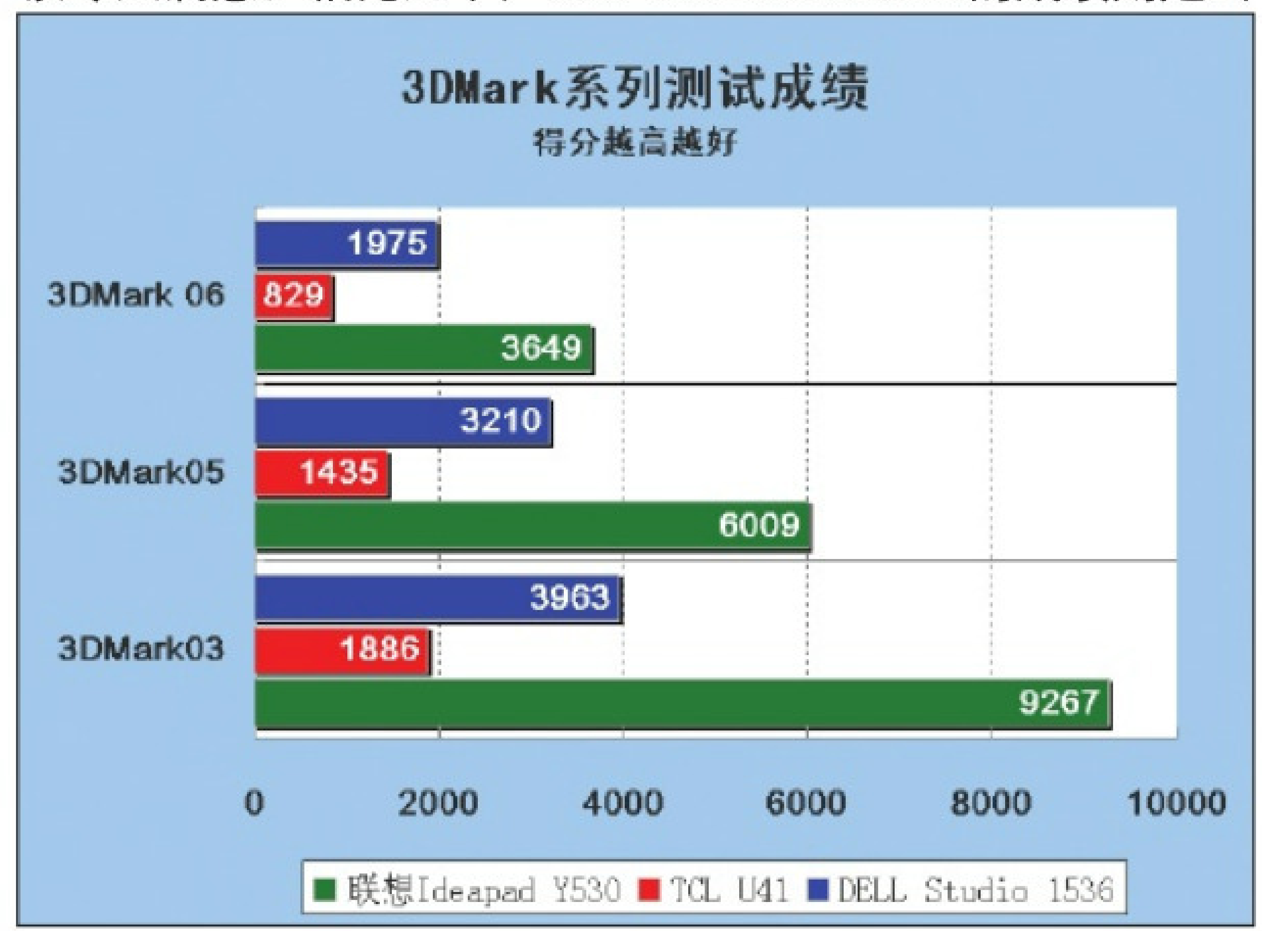






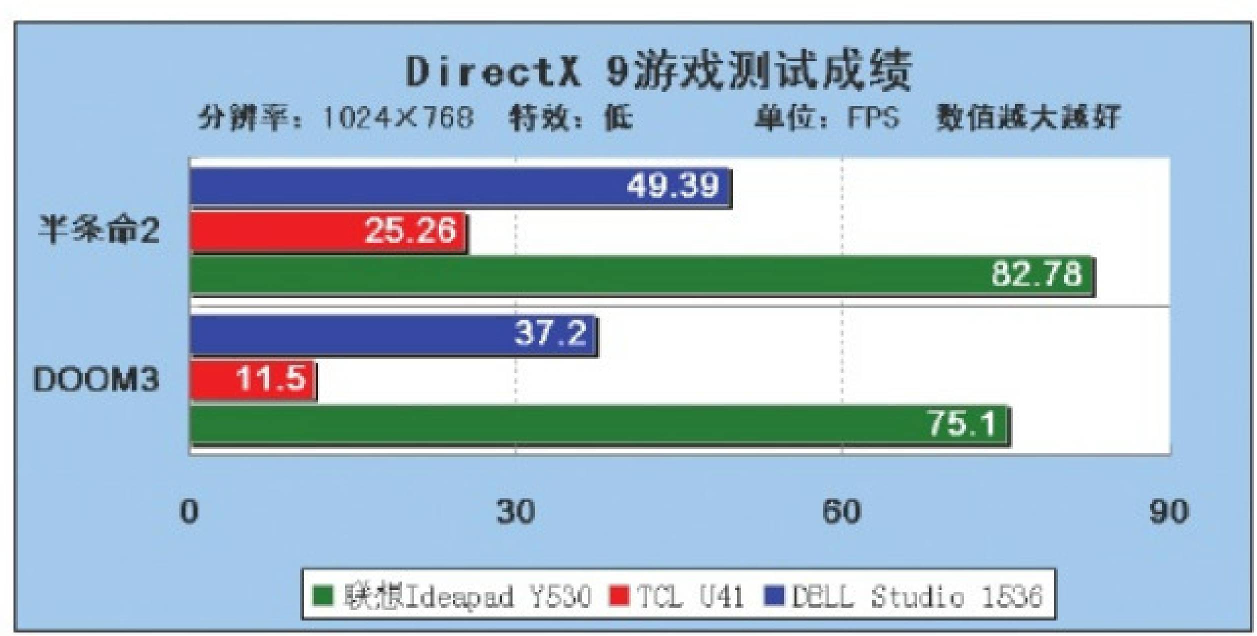
DirectX 9性能——3DMark系列

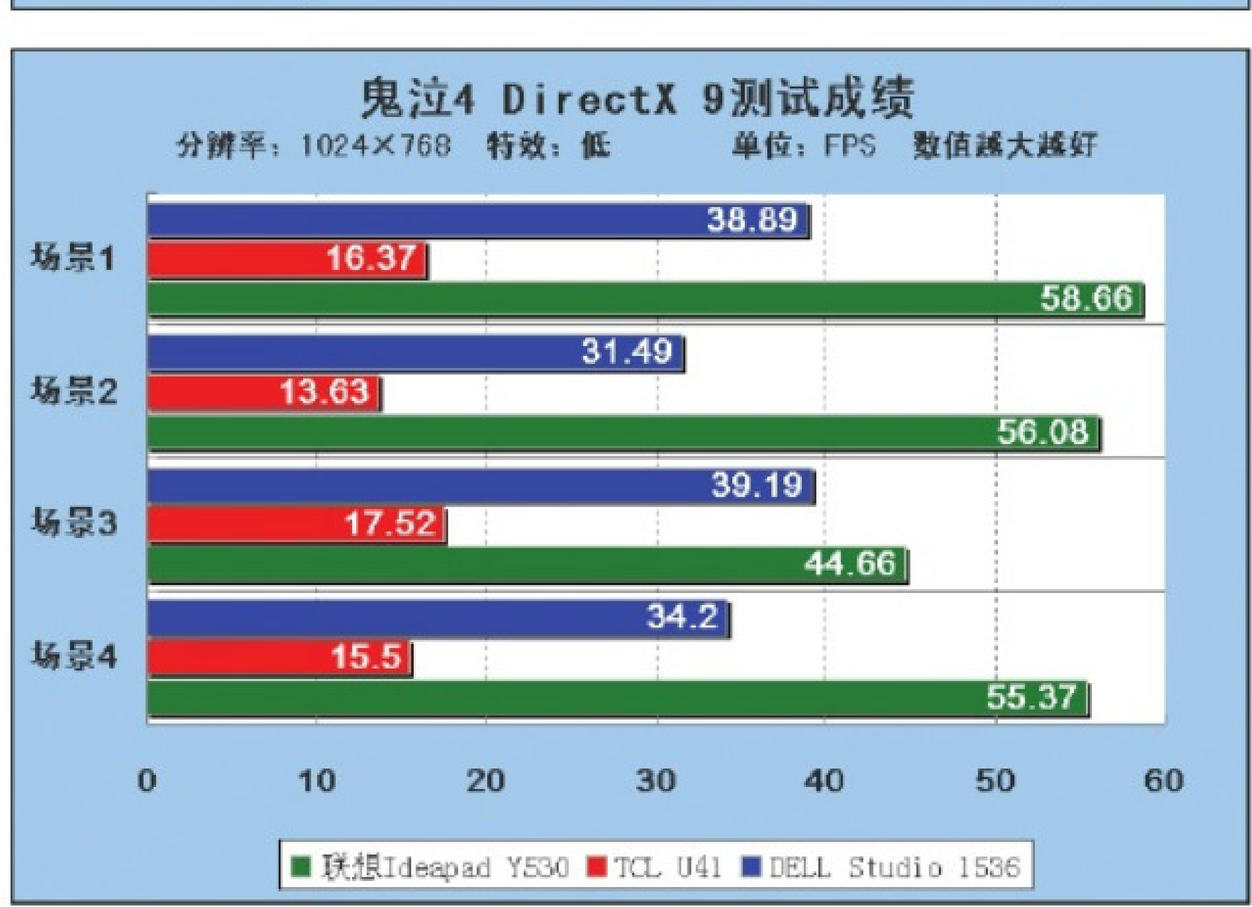
在3DMark系列的测试中，基于迅驰2平台的U41成绩最差，3DMark06的总成绩甚至没有超过900分，虽然比过去的GMA950和GMA X3100强了许多，但这个成绩确实难以令人满意。相比之下，GeForce 9500M G的成绩则是出乎意料地好，3DMark06中的得分超过了3600分，这一成绩已经与部分中低端独立显卡相当；而RADEON HD3450则要比想象中差一些，性能与入门级独立显卡相当。



DirectX 9性能——游戏测试

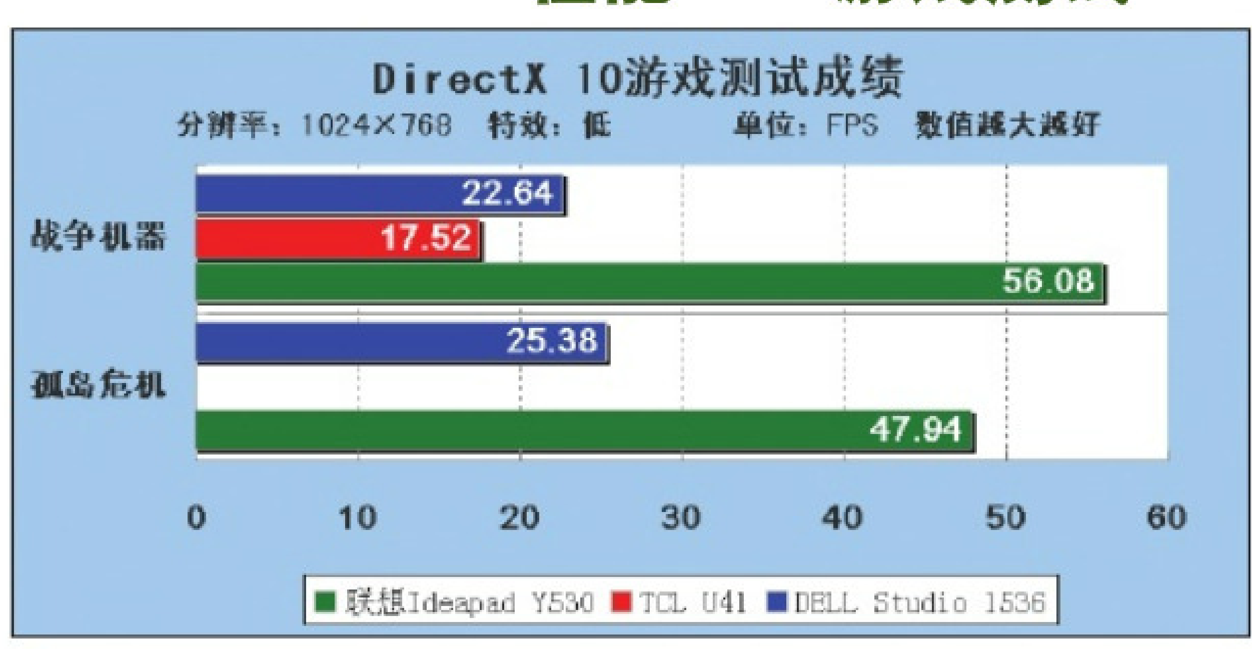
有经验的用户都知道，3DMark测试成绩与显卡在游戏中的实际表现是有出入的，有许多显卡在3DMark中成绩平平，但在实际游戏中的表现却令人“小有惊喜”——显然Mobility RADEON HD3450就是这样的产品，在《鬼泣4》的DirectX 9模式下，4个测试场景的平均帧数都在30fps以上，可以保证游戏过程的顺畅。GMA X4500 HD则非常令人失望，除了《半条命2》勉强达到25fps之

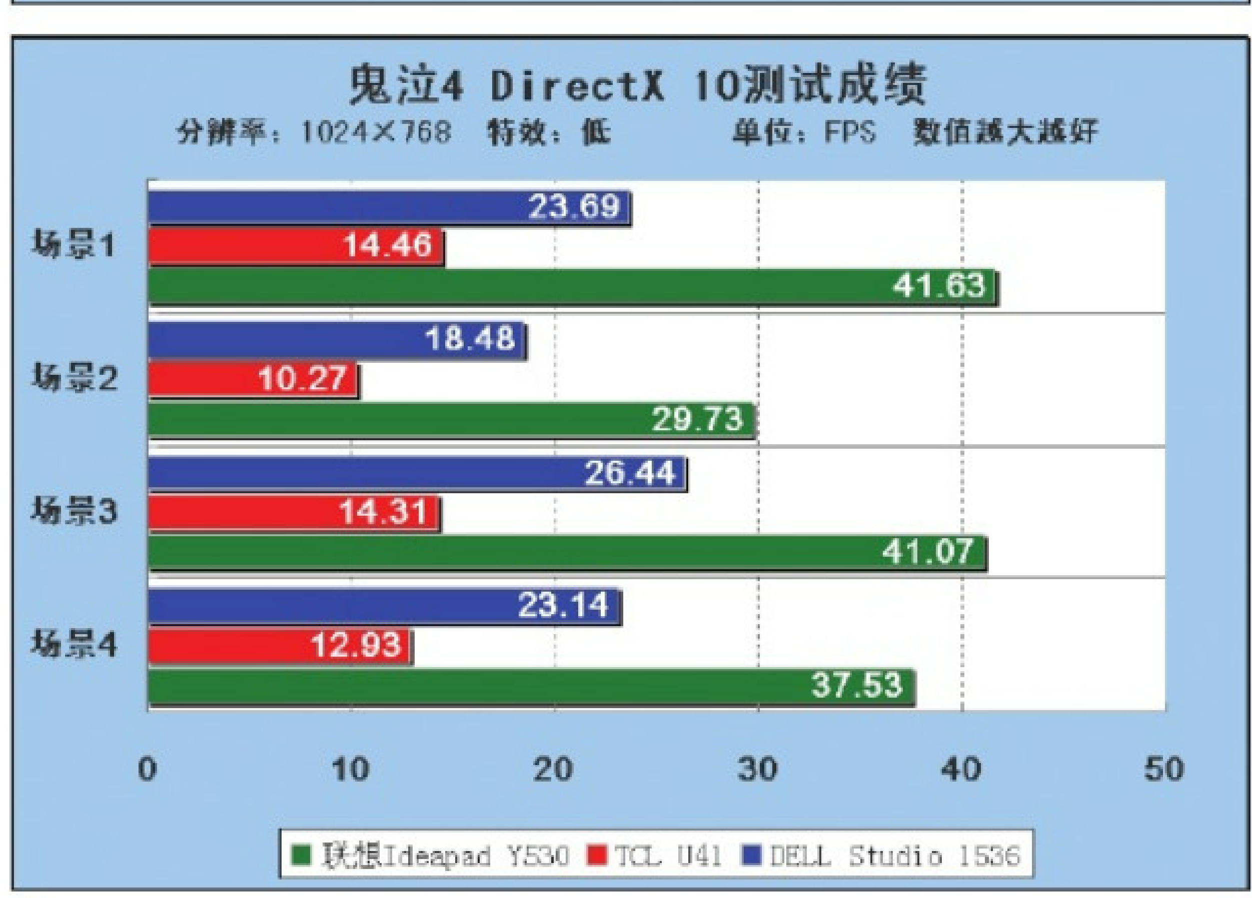




外，其他游戏中的表现都不怎么样。当然，性能最好的还是GeForce 9500M G，测试成绩证明它可以轻松满足DirectX 9游戏的要求。

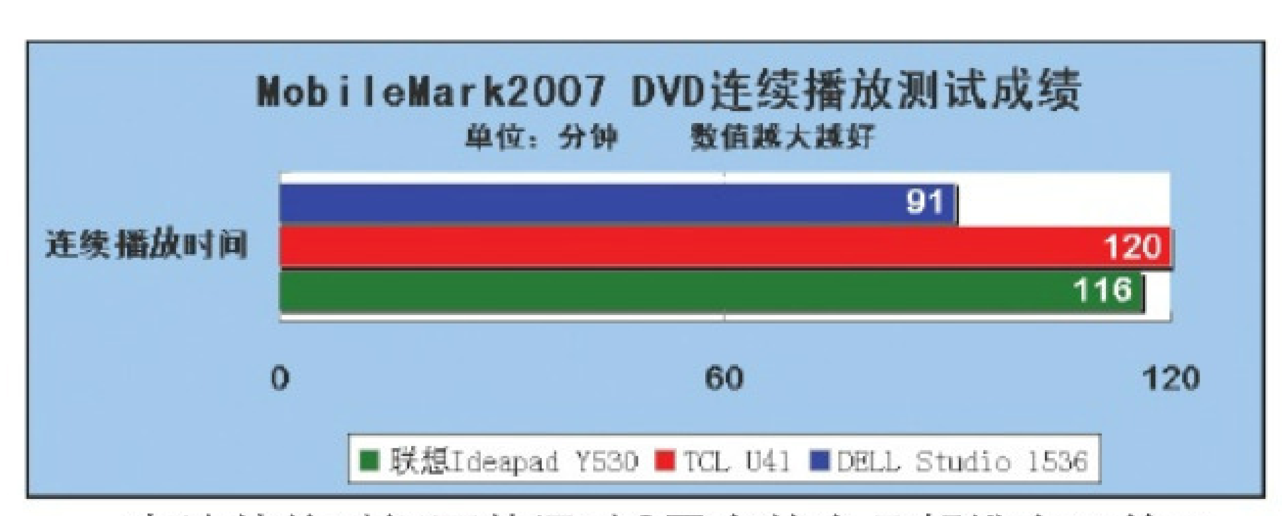
DirectX 10性能——游戏测试





三款笔记本电脑的显卡都提供了对DirectX 10的支持，不过GMA X4500 HD就仅仅是规格上支持而已，实际游戏性能不敢恭维，看来英特尔的显卡研发部门还有很多事情要做。Mobility RADEON HD3450表现得差强人意，在1024×768分辨率和最低特效设置下无法达到30fps的基本要求，不过相差并不大，适当降低分辨率就可以达到合适的帧速。GeForce 9500M G的表现还是最好的，《孤岛危机》的帧速达到了47.94fps。

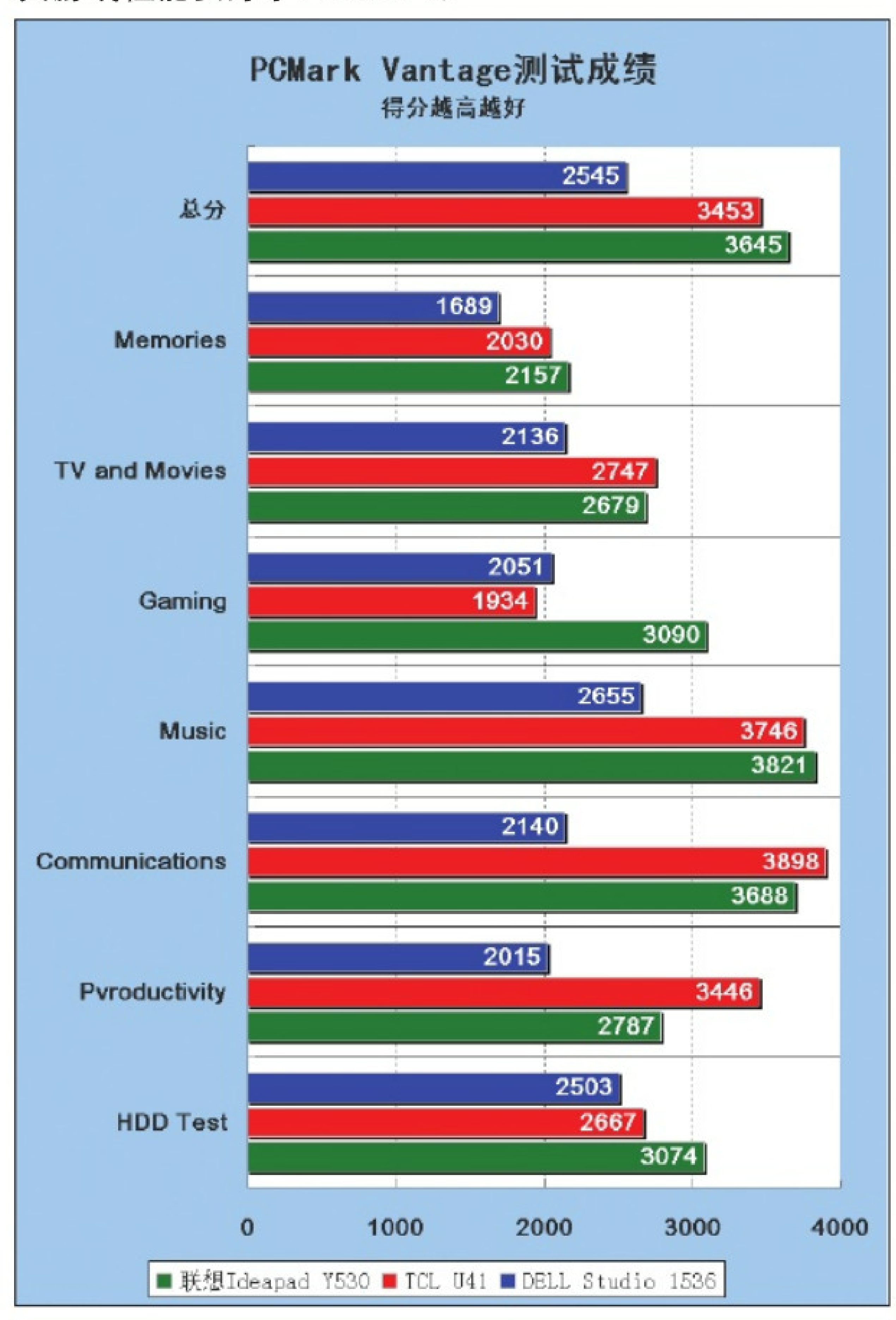
电池续航时间——MobileMark2007



电池续航时间两款迅驰2平台的产品都排在了前面，并且成绩相差并不太多，Dell Studio 1536的电池容量仅比Ideapad Y530约少100mAh，但DVD连续播放时间却明显短了不少，这从侧面说明AMD在能耗控制方面还有待加强。另外，我们在测试中发现Dell Studio 1536的发热量也要比另外两款产品略高。

整机性能——PCMark Vantage

PCMark Vantage是一款偏重办公性能测试的软件，因此处理器性能较好的两款基于迅驰2平台的产品得分较高。其中配置最高的Ideapad Y530总分超过了3600分，对于笔记本电脑而言这是一个比较理想的成绩，表明其性能胜任日常的工作和应用还有富余。采用PUMA平台的DELL Studio 1536虽然总成绩并不高，但在实际使用中其游戏性能要好于TCL U41。



写在最后

通过前面的测试，我们可以看出英特尔在处理器方面依旧保持着一定优势，整体功耗的控制也比AMD要好，但在显卡性能方面远不如PUMA平台。这样的测试结果与双方各自的定位是相符的，迅驰2偏重于办公性能和能耗控制，PUMA则注重整体性能的均衡和游戏中的表现。GMA X4500 HD的性能比较弱，进入DirectX 10时代之后，它的实际效能其实与DirectX 9时代的GMA X3100相近，只能提供基本的3D性能，对新API的支持更多体现在各种办公应用软件和部分多媒体处理中。

目前看来，今后面向主流市场的迅驰2平台笔记本电脑有可能大量采用NVIDIA生产的独立显卡。不过这样一来必将对性价比产生影响，Ideapad Y530就是一个典型的例子，性能大幅提高的同时，价格也明显增加。AMD PUMA平台的最大优势在于性价比，能够以较为适中的价格提供全面的娱乐功能。

我们认为基于PUMA平台的产品将有望利用性价比获得大量主流用户的支持，尤其是在获得DELL、惠普和华硕等大厂支持后，这种情形将与DIY市场类似。当然这只是个乐观的预估，究竟能够取得什么样的成就，还要市场去检验。

得益于丰富的产品线和众多厂商的支持，迅驰2平台在产品的多样性上要好于对手，轻薄型和超低功耗型产品仍将是英特尔独享的领域。至于追求性能的高端市场，至少目前还看不到AMD有什么好办法去撼动英特尔的地位。P



编者按： 迅雷这款软件，历来争议很多，争议的结果是——使用的人接着用它，不用的人还是不用。本期刊出两篇与迅雷的文章，大家可以参照看一下，或许会有相当的收获。

本期推荐文章

迅雷的奢华与简朴

■安徽 屠志成

一、全身披挂，珠光宝气

如果你安装的迅雷是较新的完整版本，那么你对它琳琅满目的附加功能一定印象深刻。除了下载功能外，它还有“装机必备软件”“系统漏洞修复”“狗狗影视排行”“迅雷看看”等功能（**如图1**），如果还觉得不过瘾，可



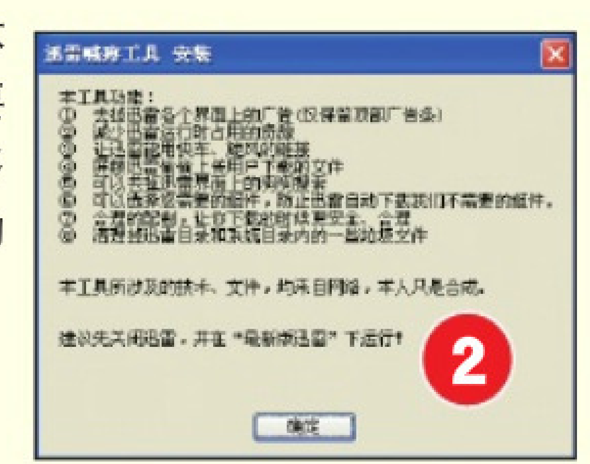
以到它的软件中心（http://dl.xunlei.com/）下载“迅雷听听”及各种杀毒模块。这样迅雷就披挂整齐，浑身“珠光宝气”了。

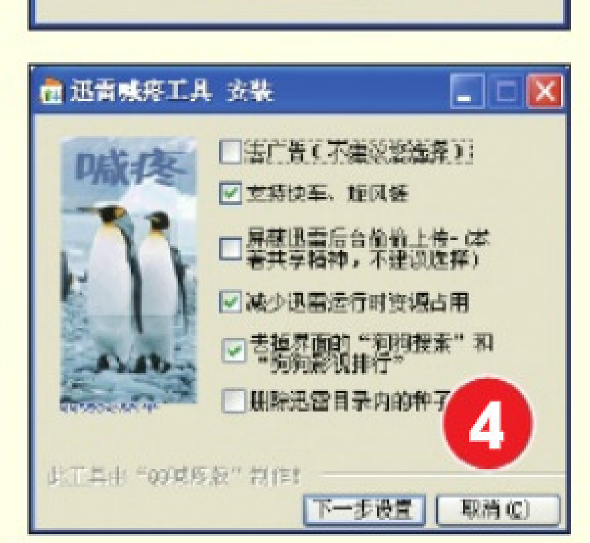
迅雷的这些附加功能不可谓不实用，但用迅雷的主要目的还是下载，所有会有许多人不用或很少用到它的这些功能，甚至对此很反感。

二、极度精简，迅雷喊疼

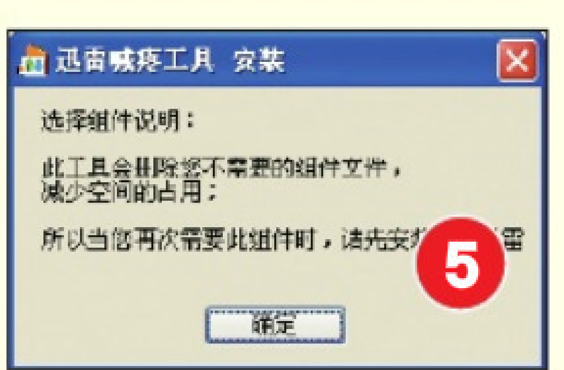
好在有人推出了一款小软件——迅雷喊疼工具，专门用来精简迅雷的附加功能（软件下载地址为http://myce.ys168.com/）。

双击执行迅雷喊疼工具，在安装界面中提示了其具体功能（**如图2**），单击“确定”，它会告诉你要把它放到迅雷的安装目录中执行（**如图3**）。在安装目录中执行它，确定后出现对迅雷功能进行优化的选项（**如图4**），建议不要改动它。

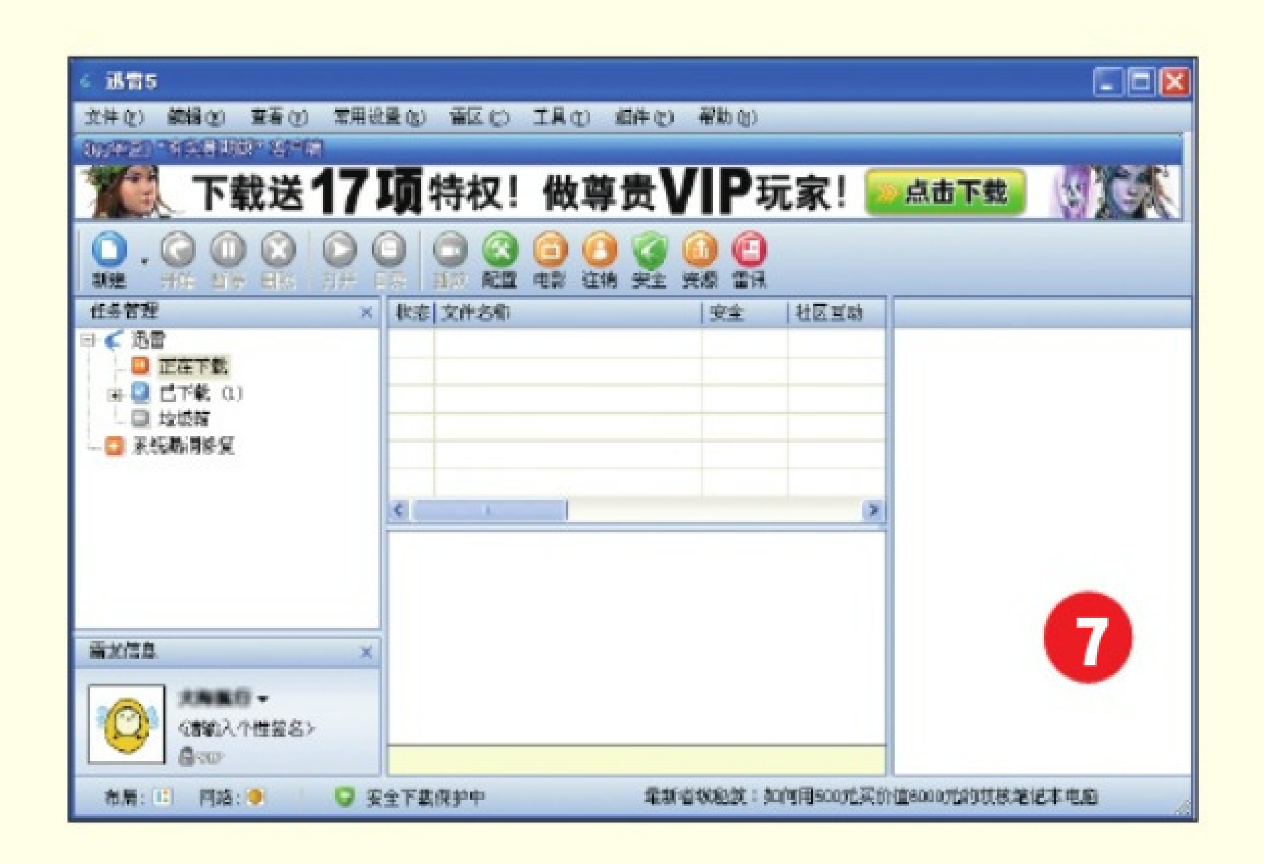




单击“下一步设置”，先弹出一个“选择组件说明”（**如图5**），确定后才出现选择组件对话框（**如图6**），根据你的需求选择要保留的功能组件，笔者建议保留“系统漏洞扫描”和“安全下载”两个组件，毕竟这事关系统安全。单击“开始”，这个工具就会对迅雷进行精简和优化。结束后迅雷会自动打开，启动速度很快，界面相当清爽（**如图7**）。由于在前面的优化选项中选中了“支持快车、旋风链”功能，精简后的迅雷可轻松下载网际快车和超级旋风专用链接对应的文件了。







三、洗尽铅华，返璞归真

也许是出于对用户需求的考虑，或是必要的市场策略，在完整版的迅雷之外，迅雷公司还推出了多种其他版本的迅雷，其中包括迷你迅雷（最新为2.0版，到迅雷软件中心下载）。它采用和IE基本相同的下载方式，让你几乎感觉不到迅雷的存在。如果你对精简后的迅雷仍有不满，不妨选择迷你迅雷。

安装迷你迅雷后，在开始菜单和桌面上找不到任何可以启动它的快捷方式，其实它已经集成到IE浏览器之中了。如果系统中没有安装其他的下载软件（包括迅雷），那么单击下载链接就会弹出迷你迅雷的“另存为”对话框



（**如图8**），单击“保存”，随后出现的下载进度框和IE几乎一样，只是多出了“加速度”“迅雷出品”“帮助”等字样（**如图9**）。如果系统中安装有其他下载软件，在下载链接上单击右键，选择“使用迷你迅雷下载”即可（**如图10**）。

根据笔者的试验，从同一链接进行下载时，迷你迅雷的下载速度明显比IE快（**把图9和图11对比即知**），但对于死链接（对应链接的文件已经不存在），迷你迅雷则无能为力，这一点和完整版迅雷相比又不可同日而语了。



常用软件一键就安装

■湖北 尹飞

计算机现下已经成为了很多人日常娱乐中不可缺少的一部分了。我们都知道必须在操作系统中安装好应用软件才能享受到使用计算机带给我们的快乐，所以我们在帮别人装机的时候要把他们所需的软件都安装好了才算大功告成。

其实大多数人常用的软件无非就是那几种，很容易就安装了，但现在的软件好像都流行升级，新版本层出不穷，每次搜索新版本就要花去不少的时间，如果再加上安装好系统后打补丁的时间，耗上一晚上也是常有的事。

最近发现迅雷公司悄然推出了一款小软件——迅雷软件助手，这个仅有几百kB的小家伙可以在很大程度上可以减少我们上面所述的烦恼。

我们在“迅雷在线→软件中心→更多工具”中可以下载到迅雷软件助手1.0（下载地址为http://bibei.sandai.net/setup/setup_online.exe），下载安装后，打开软件主页面（**如图1**）可以看到软件的功能向导，并发现这款软件可以自动检测我们的杀毒软件相关情况。这款软件主要有以下几个功能：

一、软件安装

在这个功能中又分为必备软件、软件目录、软件安全搜索三大功能。在必备软件中，我们可以一目了然地看到迅雷推荐我们安装的常用软件，包括未安装的和已安装的。对于我们未安装的软件我们可以以点击“一键安装”来下载安装。对于已安装的软件迅雷软件助手则会自动检测其最新版本，如果有比我们安装得高的版本就会提示我们升级，当我们把鼠标悬停到某个软件上方时，则会出现该软件的用户评分、类别和下载量（**如图2**）。

我们在软件目录中可以看到迅雷推荐我们安装的所有软件，共分为杀毒软件、安全辅助、聊天冲浪、下载工具、影音播放、输入法、办公软件、图像动画、系统工具、游戏必备、硬件工具、影音制作和其他软件等13个类别，我们可以在其中按照自己的需要选择。之所以需要点击软件



后面的安装来下载安装，是因为如果某个软件本机已经安装，那么在该软件后方会提示已安装，如果该软件有较新版本时，迅雷软件助手就会提示我们升级（**如图3**）。

有时候我们所需要的软件并不在迅雷软件助手的推荐软件中，这时就可以使用其自带的软件安全搜索功能来搜索（**如图4**）。

二、软件升级

该功能可以自动检测本机上所有







已将安装的迅雷软件助手推荐软件的版本，如果有新版本（包括稳定版和测试版）就会提示升级，同时将稳定版和测试版明显分开，以便于我们进行区分（**如图5**），安装自己所需要的类型。

三、软件备份

该功能的作用是将本机上已经安装的迅雷软件助手推荐软件记录下来，将软件列表上传至服务器保存（**如图6**），这样当我们重装的时候就可以直接调用保存在服务器上的软件列表来下载安装了，需要注意的就是必须拥有迅雷账号并登录才能保存软件列表，如果没有就会提示“登录”或“注册”（**如图7**）。

在上面的3个功能中都有“下载管理”这个功能，可以对使用上面3个功能下载的程序进行简单管理（**如图8**），而且上面3个功能中的下载管理功能是相通的。

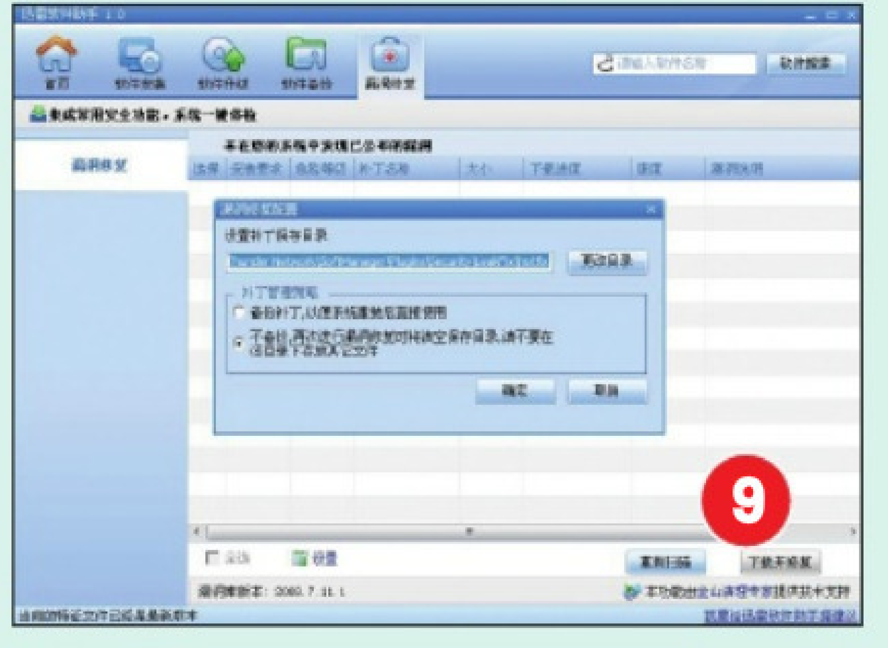
四、漏洞修复

该功能顾名思义就是对系统中的漏洞进行修复，主要就是对系统中需要打的补丁进行检测，如果有就会说明该补丁的相关情况，提示我们下载，在该功能的设置中可以选择是否保存补丁以及补丁的下载目录（**如图9**）。

其实迅雷软件助手的功能算不上很强大，其中有些功能别的软件早已实现，但迅雷软件助手不仅仅把这些功能整合起来，且借助其强大的下载工具——迅雷5，以迅雷不及掩耳之势下载我们所需要的软件来满足我们的需要。P





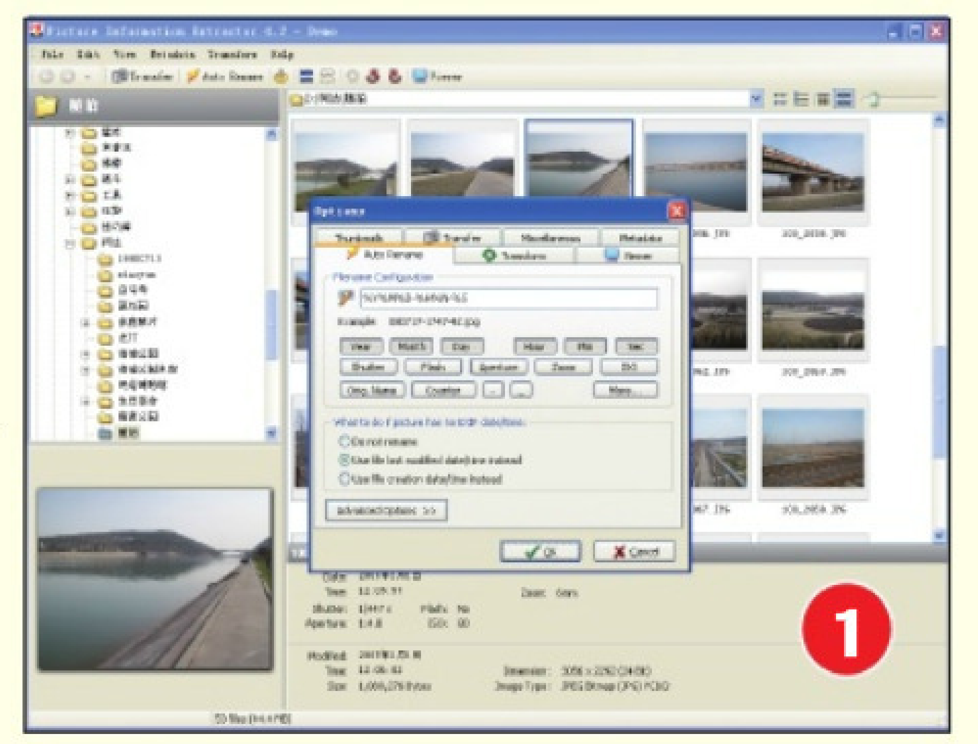


巧用Exif信息为图片快速更名

■河南 花的神明

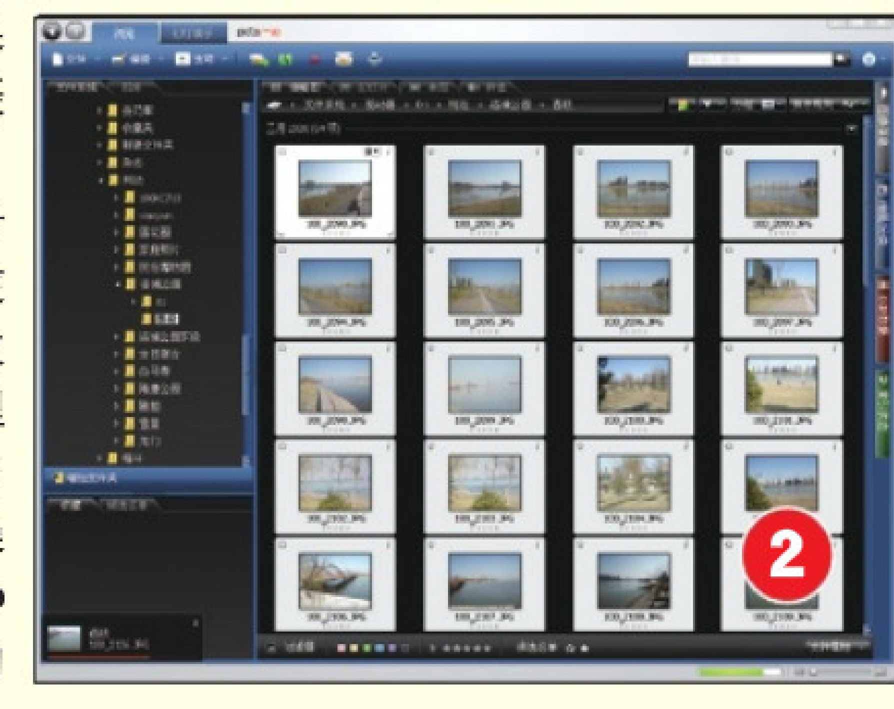
当你使用数码相机拍摄时，会发现数码相机会按照某个格式自动为图片命名（例如“100_1568.JPG”等），拍摄的照片多了，这种命名规则会对图片管理带来不便。实际上，在数码照片中还隐藏着Exif（Exchangeable Image File，即可交换图像文件）信息，其中包含着各种拍摄参数，例如DC生产厂家、型号、拍摄角度、拍摄日期、曝光时间等。如果能使用Exif信息为图片进行改名操作（例如按照拍摄的时间为图片更名），那么就可以摆脱图片名称杂乱无章的缺点，使图片管理更加简单高效。

使用Picture Information Extractor（简称PIE）这款独特的Exif信息管理软件，就可轻松实现上述功能，下载地址为http://www.picmeta.com/download/PIEDemoSetup.exe。

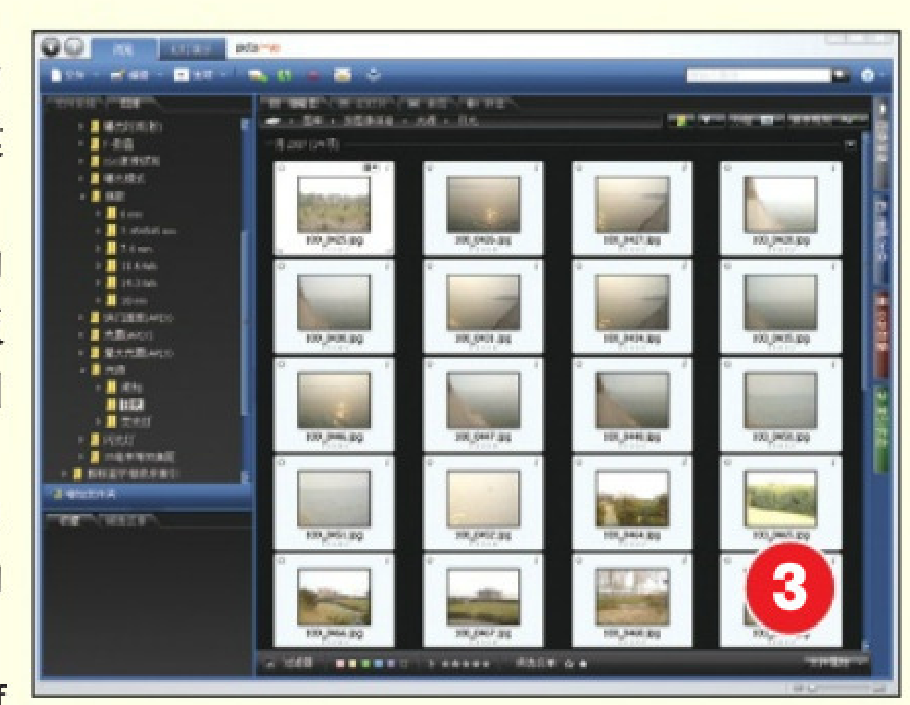


在PIE主窗口左侧的“图片收藏”面板中选择对应的图片文件夹，在窗口右侧可以预览其中包含的所有图片。选中对应的图片，在窗口底部显示简单的Exif信息。点击菜单“File”→“Options”项，在设置窗口中打开“Auto Rename”面板（**如图1**），在其中的“Filename Configuration”栏中可以设置图片更名格式，在默认状态下，可根据Exif信息中提供的时间数据来组成“%Y%M%D-%H%N-%S”的格式，表示按照“年月日时分秒”形式为图片更名。你可以点击对应的按钮来设计所需的命名格式，不同的按钮名称代表不同的Exif信息，例如“Shutter”代表快门速度，“Flash”代表闪光灯类型，“Aperture”代表光圈值，“Zoom”代表变焦值，“ISO”代表ISO值等。当然，你也可以点击“More”按钮，在弹出的窗口中显示更多的Exif项目，例如照片的宽度、高度、相机生产商、型号、焦距、光源、最大光圈、Exif版本、图片描述、版权信息等，选择对应的Exif项目，点击“Insert”按钮，可以将其插入到“Filename Configuration”栏中的光标处，来组成更加复杂的命名格式。点击“Advanced Options>>”按钮，在高级设置窗口中的“Year Format”栏中可以设置年份格式，包括两位和四位数字格式，在“Time Format”栏中可以设置

时间格式，包括两位和四位时间数字格式。当设计好图片命名格式后，点击OK按钮保存配置。在PIE主窗口右侧选择需要更名的图片（可多选），点击菜单“Metadate”→“Auto Rename”项，在弹出的窗口中点击OK按钮，即可完成更名操作了。



当然，如果你只希望以拍摄的日期为依据，直接对照片进行分类显示，可使用Pictomio这款免费的图片管理软件来实现智能化图片浏览操作，在Pictomio主窗口左侧的“文件系统”面板中打开“驱动器/存储设备”列表，选择对应的图片文件夹，在窗口右侧（**如图2**）可以按照拍摄的日期和时间，自动对图片进行排序操作。有趣的是，对于包含图片的文件夹来说，Pictomio提供了动感十足的3D外观，当指向图片文件夹时，包含在其中的图片会以微缩图形式在文件夹内滚动显示。Pictomio的图片分组功能十分强大，在窗口右上角的点击“分组”按钮，利用弹出菜单，可以按照不分组、按评级、按颜色标记、按候选名单、按年、按月、按日、按类型、按方向、按像素数等方式对图片进行分组排序。此外，Pictomio还提供了高效的图片排序规则，在窗口右上角的点击“排序规则”按钮，在弹出菜单中可以按照名称、日期、文件大小、评级、颜色标记、方向等特征，对图片进行排序操作。除了提供平面化的图片浏览界面外，还可以在“转盘”面板以3D视角观赏图片，当上下拨动鼠标滚轮时，可以前后翻阅图片。在列表中可以选择高斯曲线、列队、大比例缩放等图片变换算法，如果你希望按照Exif信息对图片进行过滤操作，可以在“驱动器/存储设备”列表选择对应的图片文件夹，在其右键菜单中点击“更新数据库”项，在弹出菜单中选择“文件夹本身”项，表示只索引该文件夹中的图片信息，选择“包括子文件夹”项，可以索引所有子文件夹中的图片，同理，可以为所有的图片建立索引信息。在窗口左侧的“图库”面板中打开“按图像信息”项，在分支列表中显示了所有的Exif信息项目，选择对应的Exif信息项目（**如图3**），即可以该Exif项为依据，将图库中所有符合该条件的图片过滤出来了。下载地址为http://www.pictomio.com/en-US/Download/Default.aspx。



轻松实现文件加密“匿踪隐形”

■河南 花的神明

对于重要的文件，我们当然不希望别人随意接触。最常用的方法就是对其进行加密处理，一般的加密软件使用起来比较繁琐，而且很容易让别人看出加密的痕迹。

实际上，如果将机密文件或者机密数据隐藏在任意选定的文件中，同时为其添加密码保护，那么从表面上看宿主文件几乎没有任何变化，仍然可以照常运行或打开，别人是无法看出其中的奥秘的。更重要的是，硬盘中的各种文件浩如烟海，我们随便找个文件来隐藏加密数据，那么别人根本就无从查找宿主文件，更谈不上破解操作了，这样机密数据就可以高枕无忧了。

使用OurSecret这款独特的加密软件，就可轻松实现上述功能，下载地址为http://www.securekit.net/OurSecret.exe。

OurSecret的使用方法很简单，在其主窗口（**如图1**）左侧的“Hide”面板中的“Step 1: Select a carrier file”栏中点击浏览按钮，选择作为加密载体的宿主文件（可以是任意大小，任意类型的文件）。在“Step 2：Add/remove file or message”栏中点击“Add”按钮，在弹出的窗口（**如图2**）中如果选择“File”项，在下一步窗口中选择需要加密的文件即可。





如果选择“New Message”项，在下一步窗口中的“Subject”栏中输入标题，在“Text”栏中输入机密信息，注意中文的加密信息标题虽然以乱码显示，但不影响实际使用，点击OK按钮完成添加操作。

按照上述方法可以在宿主文件中添加任意数量的机密文件或机密数据，之后在“Step3:Password”栏中输入密码，最后点击“Hide”按钮，在弹出窗口中选择宿主文件的保存路径，可直接覆盖原始的文件，也可将其另存放到其他位置，这样即可完成加密操作了。



如何执行解密操作呢？在OurSecret主窗口右侧（**如上页图3**）的“Unhide”面板中的“Step1：Specify a carrier file”栏中点击浏览按钮，选择包含加密数据的宿主文件，在“Step 2：Enter password”栏中输入密码，点击“Unhide”按钮，OurSecret即可分析并解密该宿主文件，将保存在其中的加密文件或则机密数据提取出来，并将其显示在文件列表中，在分析列表中双击对应的文件，即可将其保存为独立的文件。双击对应的机密消息，在弹出的窗口中可以显示其内容了。P

为CPU找个优化“伴侣”

■河南 冰玉

毫无疑问，CPU是整台电脑的心脏，CPU资源的分配和有效利用关系着整个系统的运行效率。在使用Windows的过程中，任何进程都需要得到合理的CPU资源，这样才可以让其正常执行。但Windows对CPU资源的合理分配并非完美无缺，它无法根据进程运行的实际需要进行智能调控，例如当某些进程占用过多的CPU资源时，往往造成系统反映迟钝、死机等现象。相比之下，使用Mz CPU Accelerator和Process Priority Optimizer（简称PPO）这款独特的系统优化软件，可以让CPU资源得到更合理的分配，从而让系统运行得更加稳定，轻松摆脱系统运行出错的种种困恼。

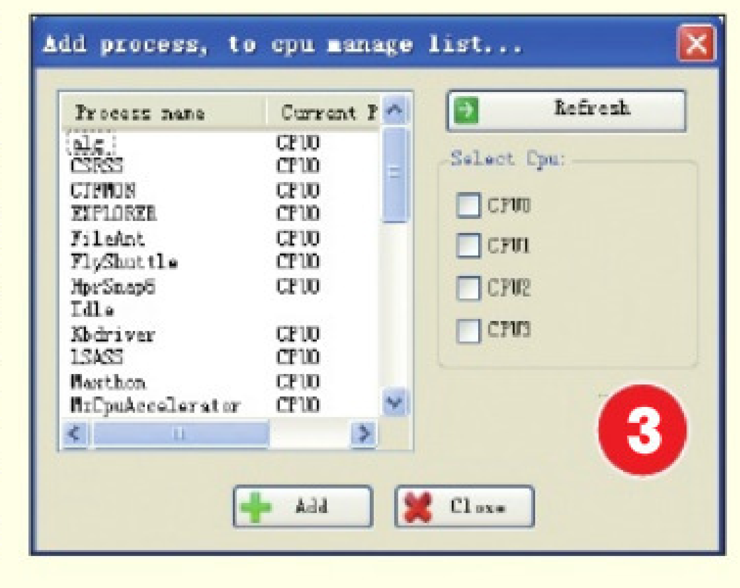
一、Mz CPU Accelerator，优先级巧“绑定”

在Mz CPU Accelerator主窗口中打开“Options”面板（**如图1**），在其中的“Currently Optimizing”栏中显示是否激活了CPU加速功能，在“Total Cpu Usage”栏中实时显示CPU的占用率。在“Priority Level”栏中可以选择前台进程的拥有的CPU优先级，包括“Above Normal”（高于标准）、“High”（高优先级）、“Realtime”（实时优先级）等。如果选择了“Realtime”项，表示前台进程将完全占用CPU资源，这样可以使其全速运行。在“Options”栏中可以设置是否允许Mz CPU Accelerator自动运行、自动激活、最小化窗口等。之后点击窗口左下角的“Active”按钮，即可激活Mz CPU Accelerator的加速功能，前台进程将按照预设的优先级加速运行，点击“Deactivate”按钮，表示恢复正常的CPU使用状态。



在实际使用过程中，你可能不希望某些进程“享有”上述优化功能，不管其是否运行在前台，都只允许其拥有正常的CPU优先级。在“Exclusion list”面板中点击“Add process”按钮，在弹出窗口（**如图2**）左侧的列表中显示所有正在运行的进程，从中选择对应的进程名称，在窗口右侧的“Desired priority”栏中为该进程设定所需的CPU优先级，包括“Lowest”“Low”“Normal”“Above Normal”“High”“Realtime”等。之后点击“Add”按钮，这样该进程就和预设的CPU优先级“牢牢”绑定在一起了，不管该进程是否处于前台运行状态，都享有该CPU优先级。按照上述方法，可自由设定任意进程的CPU优先级。现在双核乃至多核CPU越来越普及，如何对其进行有效管理，对于发挥多核CPU的功能起着举足轻重的作用。



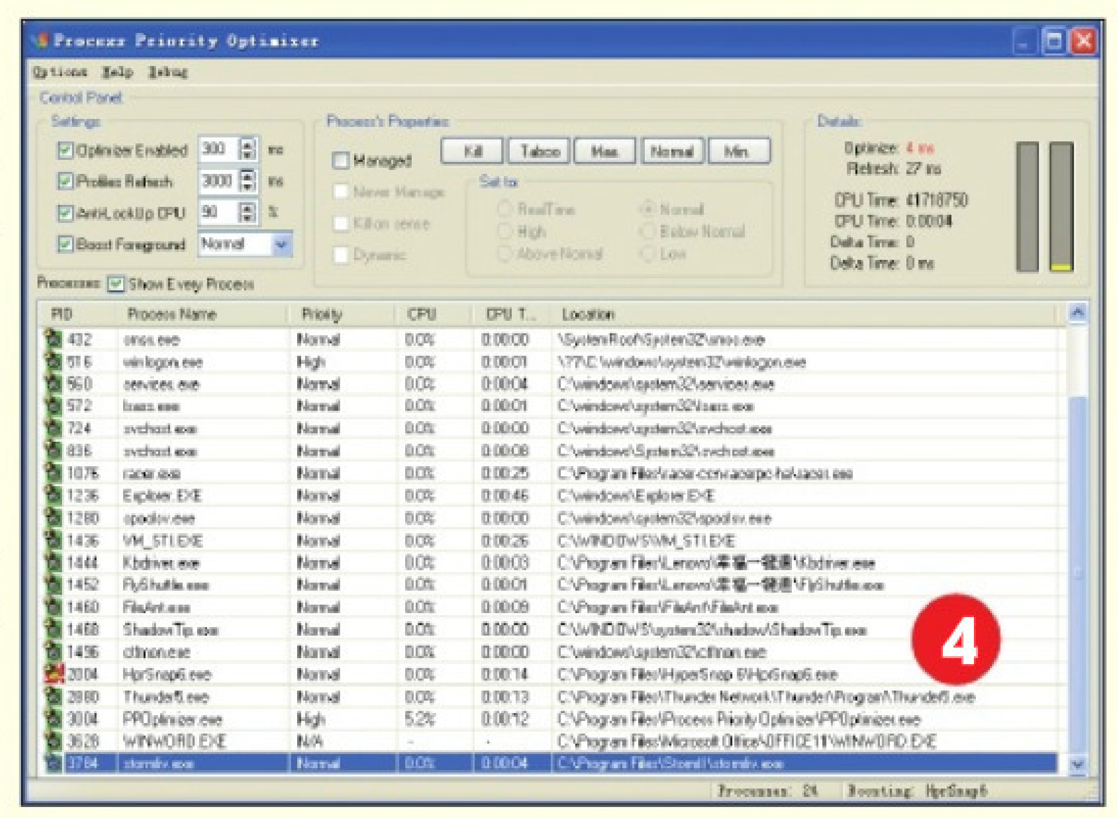


在“CPU Manage”面板中勾选“Enable CPU Manage Feature”项，表示激活多核CPU资源管理功能。点击“Add”按钮，在弹出窗口（**如图3**）的左侧显示所有正在运行的进程名称，在窗口右侧的“Select CPU”栏中可以为选定的进程选择对应的CPU核心，目前Mz CPU Accelerator只支持4个CPU核心。之后点击“Add”按钮，这样该进程就只能运行在指定的CPU核心上。按照上述方法，可自由将不同的进程绑定到对应的CPU核心上。对于没有运行的进程，也可点击“Run new process”按钮，在弹出窗口中点击“Browse”按钮，选择所需的程序，在“Select process affinity”栏中为其指定运行的CPU核心名称。这样，当该程序运行时，就可以使用预设的CPU核心资源了。下载地址为http://www.download.com/3000-2094_4-10847969.html。

二、Process Priority Optimizer，CPU资源灵活调配

Windows的进程管理往往面临比较复杂的情况，仅仅使用任务管理器无法对进程的运行进行智能调控，例如当某些进程占用过多CPU系统资源时，往往造成系统反映迟钝的现象，这就会降低系统的运行效率。使用PPO可以更加灵活地调配CPU资源，让系统运行得更加流畅。在PPO主窗口（**如下页图4**）左上角的“Settings”面板中勾选“Optimizer Enabled”项，可以激活进程优化功能，在右侧可以设置进程优化的时间周期，勾选“Profile Refresh”项，在其右侧可以设置进程刷新的时间周期。勾选“Anti-LockUp CPU”项，可以防止CPU资源被某些程序完全控制，导致系统死锁情况的发生，在其右侧可

以设置最大的CPU占用率（默认为90%），当某些进程的CPU占用率过高时，PPO可以自动降低其CPU占用率，保障系统正常运行。勾选“Boost Foreground”项，表示自动加速前台程序运行速度，在其右侧的列表中可以设置前台进程的优先级。在默认情况下，Explorer.exe进程被排除在管理范围之外，而PPO自身的进程将使用高CPU优先级。当然也可点击菜单“Help”→“Configuration Wizzard”项，在设置向导窗口中对上述设定进行更改。



PPO还可以对进程进行灵活的控制，在其窗口底部列表中显示所有的进程信息，包括其PID、进程名称、优先级、CPU占用率、CPU时间、对应程序的路径等信息，选中对应的进程项目，在“Process’s Propertied”面板中点击“Kill”按钮，启用智能关闭模式，在“Set to”栏中可以设置所需的优先级，当选中的进程的优先级超过或者等于预设值时，可以将其自动关闭，使用该功能可以轻松关闭可疑进程。点击“Taboo”按钮，表示让该进程摆脱PPO的管理。点击“Max”按钮，可以该进程获得尽可能多的系统资源。点击“Normal”按钮，可以让选中的进程运行的“中规中矩”，点击“Min”按钮，可以让选中的进程运行在最低级别上。在窗口右侧的“Details”面板中显示优化的细节信息，包括优化时间、刷新时间等。下载地址为http://www.3delite.hu/Process%20Priority%20Optimizer/Download/Process%20Priority%20Optimizer%202.2.3%20Setup.exe。

病毒名称：杀软伪装器变种CJ(Trojan.Win32.FakeVir.cj)



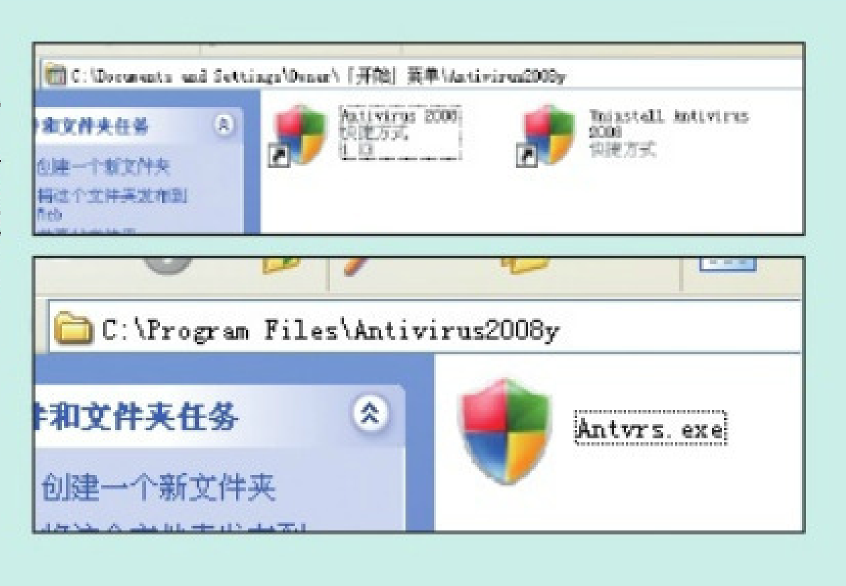
病毒名称：杀软伪装器变种CJ(Trojan.Win32.FakeVir.cj)

病毒类型：木马病毒

病毒危害级别：★★★☆

病毒分析：

这是一个木马病毒。病毒伪装成杀毒软件的样子，该病毒运行后会弹出一个类似于杀毒软件扫描病毒的窗口，然后不论计算机有没有病毒，该程序都会弹出窗口提示扫描到病毒，然后让用户选择清理病毒，但是点击清理病毒需要注册软件，然后连接网络访问指定的网站，欺骗用户购买其软件，使广大用户利益受损。



手工删除：

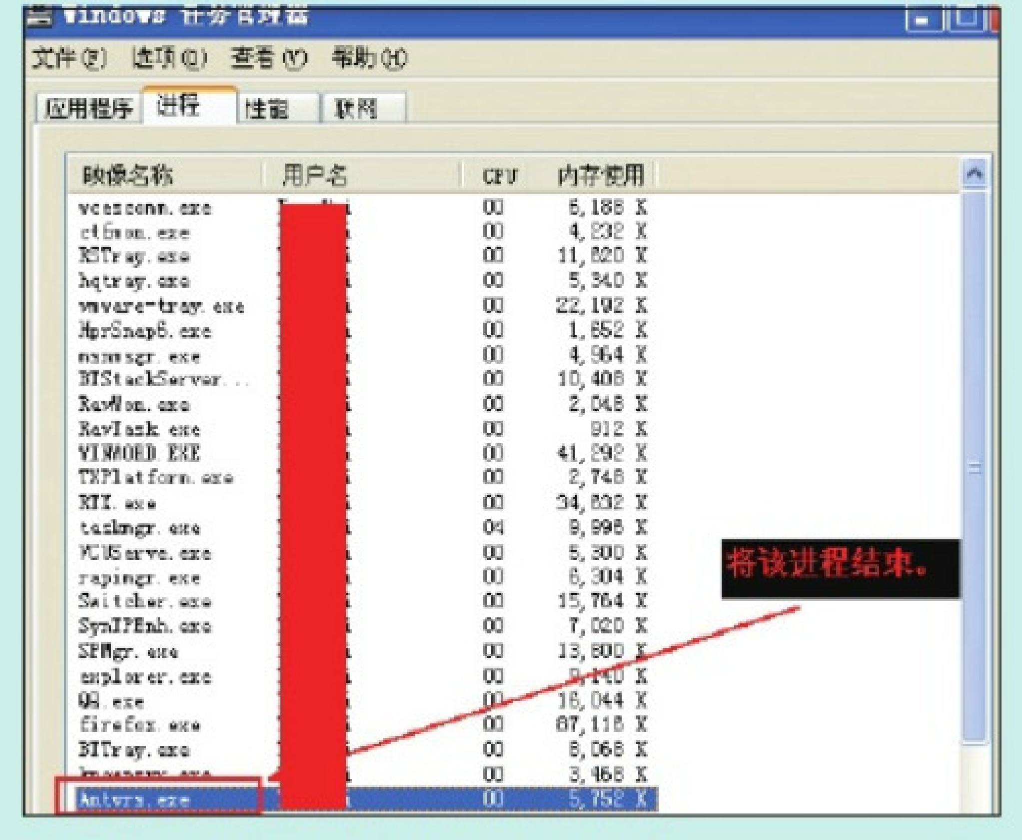
第一步、清除掉内存中的病毒

1.按住Ctrl+Shift+Esc调出“任务管理器”，单击“进程”页。

2.找到名为“Antvrs.exe”的进程，在其上点击鼠标右键，选择“结束进程”。

第二步、删除染毒文件

进入到C:\Program Files\Antivirus2008y目录下，将C:\Program Files\Antivirus2008y\Antvrs.exe和C:\ Documents and Settings\Owner\“开始”菜单\程序\启动中的Antivirus2008和Uninstall Antivirus2008这两个快捷方式删除。



第三步、删除注册表中的病毒信息

点击“开始”→“运行”，输入regedit回车，在HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\Currentversion\Run下删除"Antivirus2008y" = C:\Program Files\Antivirus2008y\Antvrs.exe这个键值。然后重新启动计算机。

瑞星提示：

1.手工清除病毒有一定风险，建议使用杀毒软件进行清除；2.安装专业的防毒软件升级到最新版本，并打开实时监控程序；3.养成良好的上网习惯，不打开不良网站，不随意下载安装可疑插件；4.把网银、网游、QQ等重要软件加入到“瑞星账号保险柜”中，可以有效保护密码安全。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：010-82678800或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn。

读者 田苗问：我打算将卧室的电脑与液晶电视机连接，通过电脑录制一些奥运赛事，我的电脑上已经安装有电视卡，但功能比较弱，我想配置一个遥控器来操控电视频道切换和录制等，请问有什么好的推荐吗？

答：你的要求实际上涉及将普通电脑改造成"媒体中心"电脑。我们有两个选择，一是安装微软媒体中心操作系统（Windows XP Media Center Edition），并购买与之兼容的电视卡和遥控器。如果都购买正规产品，价格会比较高。第二个选择可以考虑购买"EZ Pod"，即盛大家庭娱乐套装，包含一个功能丰富的遥控器及配套的软件EZ Center。你在淘宝上搜一下，能找到很多卖家，价格不到100元，而且能兼容大多数普通电视卡。

EZ Center是一款PC多媒体应用软件，功能和界面上都类似于Windows XP Media Center Edition，安装后，可在电脑上自由操作电视录放、音乐播放、游戏、卡拉OK、影院、收音机、财经、新闻、文学等多种家电化和数码娱乐功能，方便便捷，大大降低了电脑操作难度。安装完毕EZ Center后，配合EZ遥控器使用，基本上可以替代键盘、鼠标，遥控器上还配备了游戏手柄，更能轻松操作部分游戏，把一台普通的个人电脑升级为多元化的家庭娱乐终端。

读者 吕芳问：我有台比较老的笔记本电脑，没有内置WiFi及蓝牙功能，现在因为工作学习需要，打算为其升级这两种流行的无线连接功能，我希望最好能做到全内置，请问有什么好的解决方案吗？

答：要为本本升级WiFi及蓝牙功能我们有很多选择。比如可以使用USB接口的蓝牙棒及WiFi网卡。也可以选择PCMICA接口的相关产品。不过这两类产品都是以外置的形式使用，多少有些不便。如果你的本本有MiNi PCI接口我们最好购买内置的WiFi卡或蓝牙卡，但是由于绝大多数本本只有一个Mini PCI接口，因此很难做到WiFi与蓝牙同时内置。

好在现在有公司推出了一款应用于笔记本电脑的多功能Mini PCI卡，同时实现了符合IEEE802.11b/g协议的WiFi功能和支持Bluetooth 2.0+EDR协议的Bluetooth功能。这类产品通过软件无线电专利技术，使Bluetooth与WiFi共享硬件资源。相当于没有增加任何器件，也没有改变任何电路，仅利用WiFi的硬件资源，完全通过软件实现了Bluetooth功能。这就为我们同时以内置方式升级WiFi和蓝牙功能提供了可能。

不过内置方案还涉及到天线布线的问题。如果本本本身没有预留天线，自己布线会很麻烦，还难以保证信号正常。因此我们今后在购买笔记本电脑时，最好一步到位购买WiFi、蓝牙全内置的产品。

读者 世纪问：我是个电脑初学者，有个问题请教一下，现在CPU差不多都是64位的了，但是我们平时使用的操作系统基本上都还是32位的，请问64位的操作系统有什么特点？什么情况下我们应该安装使用64位操作系统呢？

答：64位与32位Windows XP相比的一大特色就是能提供大内存的支持。32位Windows只能勉强支持最多4GB的系统内存，而Windows XP Professional x64 Edition能完善支持多达128GB的内存，随着硬件功能的增强和内存大小的增加，能支持多达16TB的虚拟内存。从个人桌面系统的用户角度来看，内存容量的限制只是体现64位计算技术优势的一个方面，大数据量处理才是64位计算真正发挥功效的地方。PC已经不仅仅是用户计算的工具，它更是"多媒体"中心，很多这方面的应用是32位计算根本无法满足的。如在建筑、游戏设计领域，32位计算无法完成大量的数据计算和处理；在互联网上，32位计算无法实现大量各种类型的数据搜索，这些应用都需要64位计算来实现。不过64位操作系统在常用软件和硬件驱动的兼容及支持上还存在较多问题，因此从目前的情况看，除非你的电脑配置了超过4GB的内存，否则暂时不要安装64位操作系统。

读者 范伟生问：我单位建有一个小型局域网，以前一直工作正常，最近不知为何网速突然变慢，请问该从哪些方面入手进行处理？如何查找局域网的端口瓶颈？

答：路由器端口、交换机端口、服务器网卡等都有可能成为网络瓶颈。我们可在网络使用高峰时段，利用网管软件查看路由器、交换机、服务器端口的数据流量（用netstat命令也可统计各个端口的数据流量），确认网络数据流通瓶颈的位置，并设法增加其带宽。比如更换服务器网卡为千兆网卡、安装多个网卡、通过改变路由器上配置来增加带宽等方法都可以有效缓解网络瓶颈，最大限度提高数据传输速度。

另外交换机上一般都有Collision灯。由于以太网络采用了CSMA/CD协议，在传输过程中可能发生冲突，此时，Collision要闪烁。如果Collision闪烁过分频繁，说明网络负载已经很重了，需要对网络进行调整或者升级。另外蠕虫病毒对网络速度的影响也非常严重，因此，我们应时常注意各种新病毒通告，了解各种病毒特征，及时升级所用杀毒软件，及时升级、安装系统补丁程序，同时卸载不必要的服务，关闭不必要的端口，以提高系统的安全性和可靠性。

读者 冰兵问：最近我终于安装上了ADSL宽带上网，电信部门送了一台ADSL Modem，但没有带路由功能，因此无法与邻居共享上网。后来我买了一台路由器，终于实现了共享上网。不过我不太明白路由器除了用来共享上网外，究竟还有哪些功能？

答：路由器实际上是网络中进行网间连接的关键设备。作为不同网络之间互相连接的枢纽，路由器系统构成了基于TCP/IP的国际互连网络Internet的主体脉络，也可以说，路由器是Internet上最重要的硬件设备之一。路由器处于网络层，一方面能够跨越不同的物理网络类型（DDN、FDDI、以太网等），另一方面在逻辑上将整个互连网络分割成逻辑上独立的网络单位，使网络具有一定的逻辑结构。

我们在选购家用路由器时，产品最好能具备以下功能：一是网络地址转换，借助网络地址转换（NAT）功能，可以将内部IP地址转换为合法的外部IP地址。二是防火墙和网址过滤功能，可以过滤来自外网的异常信息包，使网内计算机免受恶意攻击。也可防止网内用户访问非法或不健康的网址，避免不必要的麻烦。三是虚拟服务器和动态DNS功能，可以将Internet对不同服务的请求转发到局域网内的不同服务器或主机上，实现对网内服务器的访问，以及对网内计算机的远程访问和控制。

客座专家 龚胜





卡巴斯基安全软件2009版发布

■本刊记者 冰河

2008年8月2日，卡巴斯基实验室在北京举行了“卡巴斯基全功能安全软件2009中文版上市发布会暨全国千名店长会师大会”，并且在中央电视台新闻联播后的招标段广告中播出了全国第一支安全软件广告。卡巴斯基全功能安全软件2009采用了全新的反病毒引擎，该引擎对于恶意程序的检测具有比较卓越的能力，特别是针对双核和四核CPU平台，提高了系统扫描速度，是世界上处理速度最快和系统资源占用最少的反病毒引擎之一；启用了开创性的4D安全防御体系，在全新的应用程序过滤模块融入了主动防御技术和集成的防火墙，能够自动为应用程序的安全级别进行分类，针对不同级别的应用程序采用不同的安全策略和访问控制，保护用户电脑系统和其中的隐私文件不受已知和未知安全威胁的侵害。



卡巴斯基亚太区董事总经理张力申和数字星空CEO张建华共同为卡巴斯基2009揭开帷幕

在技术领先的基础上，卡巴斯基还联手在中国的核心渠道伙伴数字星空，制定了详尽而周密的面向消费理念和落地零售终端的整合营销规划。要将技术实力带给用户并且实现以“安全为基础”的信息流通，就必须有强大的消费理念培育和终端执行作为支撑，“千名店长，我们找到中国能卖好软件的零售精英，让他们成为‘全功能’价值与用户之间的桥梁；更为重要的是，强大的整合营销和渠道管理将为卡巴斯基技术优势的竞争力实力得到进一步的放大和加强，我们深信：‘全功能’才安全，将成为2008～2009年度中国个人信息安全的第一关键词。”数字星空CEO刘建华将技术跨越与整合行销看作成一个整体。

针对近期中国安全软件市场忽然发生的“免费”安全软件纷争，卡巴斯基亚太区董事总经理张立申表示了自己的看法：“卡巴斯基要把最好的安全软件卖给用户。因为，面对日益严峻的互联网安全形势，用户的根本需求是来自功能全面、技术领先和服务完善的强大安全保障，而不是营销概念和噱头。”而到场参会的渠道商表示：“‘免费’安全软件的推出，会对渠道商的利益和信心造成毁灭性打击，同时影响中小城市和乡村地区的安全软件销售，最后受害的还是消费者。”关于“免费”安全软件的风波，详细情况请参阅本期“网络时代”栏目相关报道。



ESET NOD32安全软件再次刷新VB100测试最高纪录

8月4日，国际权威病毒研究机构Virus Bulletin发布了最新一期VB100测试结果。作为著名主动防御服务提供商，ESET又一次刷新了由其保持的业界最高VB100通过次数，顺利摘得第51个VB100奖项。参测的ESET NOD32版本为3.0.667.0，基于Windows XP SP3测试平台的本次VB100检测报告表明，NOD32它在手动扫描与实时监控两种模式下均完全检测出了Wildlist清单中的所有ITW病毒，且没有产生任何误报；在多态变形病毒、蠕虫、木马和文件感染型病毒的扫描测试中，检测率分别达到了100%、100%、97.84%和100%，高于同类产品。ESET NOD32中国区总代理二版科技的相关人员表示：“这都得益于ESET NOD32采用了其独有的ThreatSense高级启发式检测技术。”



番茄花园网站站长涉嫌侵权遭拘传

2008年8月20日，番茄花园美化修改版Windows XP的作者、软件下载网站番茄花园（tomatolei.com）站长洪磊的父亲19日晚证实，洪磊已经于15日被警方拘留审查，网站被关闭，服务器及洪磊的笔记本被苏州警方带走，为洪磊提供的技术开发支持的成都红果科技有限公司也被查封。番茄花园提供的美化修改版操作系统不仅对Windows XP进行主题、桌面、按钮等外观美化，关键还在于取消了微软的正版验证程序，同时对微软原版操作系统中一些不常用功能进行了关闭或卸载，而且打开了原版系统中的一些功能模块限制，加快了平台运行速度，并在安装完成系统平台后集成一些实用的小工具。虽然番茄花园也意识到了知识产权上可能存在的危险，而一直声明“本站仅仅提供一个观摩学习的环境，将不对任何资源负法律责任”及“本站所有资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意，请购买正版”，但庞大的下载量和流传范围还是招来了意料之中的麻烦。对于此事的进展，本刊未来将继续保持关注。

Corel中国加速本地化步伐

日前，Corel公司在北京元成鑫国际大酒店举行了“Corel中国揭幕典礼”，并正式向媒体和用户宣布，作为Corel在中国

的分公司，科亿尔数码科技（上海）有限公司的正式落成标志着Corel的中国本地



化进程达到了一个新的阶段。Corel北亚的销售总经理赵信荣先生表示：“随着中国信息化建设步伐的加快，Corel公司将更多关注目光投在中国市场上，通过中国公司的成立，Corel将加大对中国市场的投入，以便能够为我们的用户提供更加高质量、高技术的软件产品和服务；能够更好地配合当地的战略合作伙伴，如：联想的产品和市场要求；能够在未来的5～10年中，把中国市场发展成为Corel最重要的业务增长点。”



硬件店

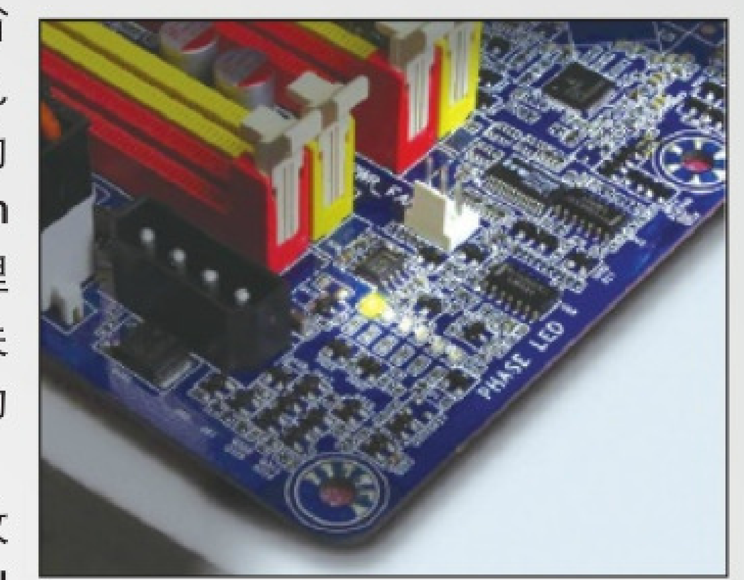
英特尔信息技术峰会展示最新技术成果

2008年8月19日，在美国旧金山召开的英特尔2008秋季技术峰会上，英特尔公司高级副总裁兼数字企业事业部总经理帕特·基辛格（Pat Gelsinger）首日发表演讲，详细解释了英特尔持续追求高性能和高能效计算的产品路线图。他还讨论了英特尔下一代处理器系列产品的全新特性，包括能极大提升处理器性能且不会大幅增加能耗的全新加速模式，以及业内首款基于英特尔架构（IA）的众核设计（代号“Larrabee”）。此外，基辛格还展望了英特尔针对下一个互联网浪潮——嵌入式互联网的远景规划。嵌入式计算造就的新兴市场，如IP网络和安全、视频智能、医疗、车载信息娱乐及家庭自动化等，将从时刻在线的互联网连接中获益。基辛格表示：“该领域是英特尔及高科技产业的又一个发展机遇，并预测嵌入式互联网的快速崛起将在2015年带来150亿个嵌入式计算设备与互联网的连接。”



技嘉率先推出支持VRD 11.1供电标准主板

2008年7月18日技嘉正式宣布推出支持VRD11.1供电标准（Voltage Regulator-Down，电源稳压器）主板，从高阶到低阶机种、技嘉科技全系列主板皆可支持Intel全新具备省电设计的中央处理器。VRD11.1供电标准是目前最新针对处理器所定义的电压规范，且特别针对英特尔45nm处理器供电模块做出改良，允许处理器在空度负载或轻度负载状态下，关闭部分供电回路相位数以达成切换动作，同时对核心工作频率进行调节，以达到其于轻度负载状态下的节电效果。此外，VRD11.1供电标准也是PSI（Power Status Indicator，电源状态侦测）节能技术的必需条件之一，而支持PSI节能设计的仅有英特尔45nm E0工艺的处理器。



英特尔下一代处理器命名沿用英特尔酷睿名称

2008年8月11日英特尔公司宣布即将推出的全新微架构（代号Nehalem）的台式机处理器将正式采用“英特尔酷睿处理器”的品牌。全新处理器家族的第一批处理器（包括一款至尊版产品）将采用“i7”标识，正式使用“英特尔酷睿i7处理器”这个品牌。英特尔将于明年陆续推出一系列用于不同产品的全新标识，“i7”就是其中的第一个。英特尔公司执行副总裁兼销售与市场营销事业部总经理马宏升表示：“酷睿这一名称现在和未来都将是英特尔公司PC处理器产品的旗舰品牌，英特尔将围绕酷睿名称以及酷睿‘i7’产品加强市场推广。”

惠普配件发布20余款个性新品

2008年8月初，惠普正式向国内市场推出20余款全新的以时尚设计为卖点的配件产品，这也是惠普继今年1月发布配件系列新品后又一次大规模的新品发布。此次推出的20余款配件产品几乎涉及到所有PC周边产品，既有时尚绚丽的笔记本Skin产品，又有无线鼠标及内胆包，还有系列键鼠套装产品、音响耳机等周边配件。另外，新推出产品中还有一款健康支架套装值得推荐。这款健康支架采取人体工学设计原理，能根据用户习惯调整摆放高度，让视线和电脑的屏幕平行，达到最好的视觉效果和舒适度，同时改善笔记本用户坐姿，从而保护肩颈和手肘，并避免长期俯视笔记本电脑导致的视觉疲劳和多种颈、脖、肩周等职业疾病。

尼康发布5款COOLPIX系列轻便数码相机

2008年8月7日尼康公司发布了5款新的COOLPIX轻便型数码相机，分别是COOLPIX新旗舰机型P6000，拥有超清画质表现的S710，具有快捷灵敏反应的S610，具备精锐表现的S560和融合了尖端科技的S60。这5款机型都基于尼康EXPEED数码影像处理概念而开发，且都配备了尼克尔镜头。其中COOLPIX P6000拥有1350万有效像素，并配备了4倍光学变焦镜头和VR光学减震功能。而预订于9月份开始销售的S60则具备多种不同色彩的外壳，拥有1000万有效像素和5倍光学变焦镜头，并配备了3.5英寸触摸屏。



同时，尼康计划在11月份对中国地区推出“My Picturetown（我的照片库）”服务，使用户可以在线储存和共享图片。通过这个网站，用户可以非常方便地上传、整理、搜索以及与他人共享图片。

MOTO VE75缔造缤纷生活新概念



2008年8月6日，摩托罗拉正式推出其首款GSM双卡双待手机——MOTO VE75。这款产品采用流线形滑盖式机身设计，拥有2.6英寸超大高清晰真彩宽屏，支持GSM双卡双待、支持双号同时在线，还配置了来电防火墙。摩托罗拉移动终端事业部中国区总经理任伟光表示："针对中国市场手机用户的使用偏好及需求，摩托罗拉特别推出具有G网双卡双待的MOTO VE75，加上刚刚推出TD-SCDMA手机L800t，摩托罗拉成为第一家全线支持GSM、CDMA、增强型GPRS、G/C双网双待、G/G双卡双待和TD-SCDMA等所有中国移动通讯方式的欧美一线厂商。"VE75预计零售价为3298元人民币。

全国青少年科技创新大赛西部开赛

2008年7月30日上午，以"体验·创新·成长"和"节能减排"为主题的第23届全国青少年科技创新大赛（简称CASTIC），在新疆维吾尔自治区乌鲁木齐市国际博览中心开幕。来自全国31个省、市、自治区以及新疆生产建设兵团、香港特别行政区、澳门特别行政区和军队子女学校共35支代表队、558名学生和200名科技辅导员参加了本届大赛。同时，瑞典、法国、丹麦、匈牙利、土耳其、印度、泰国、韩国等8个国家的46名国际代表也不远万里，齐聚西域，为本届大赛增色不少。全国青少年科技创新大赛是由中国科协、教育部、科技部、国家环保总局、国家体育总局、国家自然科学基金委、共青团中央、全国妇联和承办省人民政府共同主办的一项全国性的青少年科技竞赛活动，迄今为止，已成功举办了23届。从2001年开始，英特尔（中国）有限公司成为该赛事的领衔赞助商。英特尔为创新大赛设立了"英特尔少年英才奖"和"英特尔优秀科技教师奖"，并选送优秀的中国学生参加一年一度在美国举行的英特尔国际科学与工程大奖赛（简称Intel ISEF）总决赛。



网络帮

互联网下载利器迷你快车1.2正式发布

2008年8月20日，网际快车发布了旗下迷你快车软件的1.2版本（FlashGet Mini 1.2）。新发布的软件除新增了仪表式悬浮窗外，还通过内核程序的优化，大幅提升了迷你快车的下载速度，并采纳了广大用户的建议，将以前对FLV文件下载的被动探测形式改变为主动探测形式。仪表盘形式的悬浮窗是迷你快车1.2在外观上的最显著改变，具有很强的视觉冲击力，指针所指刻度表示当前的下载速度，指针下方的数字则表示目前下载的百分比，两种表现形式组合起来，使用户对目前文件的下载状态一目了然。用户还可以根据自己的网络带宽，在"设置"界面中更改仪表盘的速度比例，让仪表盘看上去更逼真、更实用。此外，由于将以前对FLV文件下载的被动探测形式改变为主动探测形式，使得迷你快车1.2几乎可以兼容100%的网络视频下载。用户只需在含有网络视频的页面中，点击鼠标右键并选择"使用迷你快车下载该网页FLV"，程序就会立即弹出下载对话框。更加符合用户使用下载软件的习惯。



记者言

蓝光何时照耀中国？

■本刊记者 冰河



光盘存储以其分发方便、成本低廉、不易受病毒侵害的特点，成为目前公认的最佳存储方式之一，正是源于光盘存储这些特性，在国外刻录光盘存储信息已经成为一种普遍的习惯。尽管刻录机产品在技术、性能、价格已到了成熟期，但中国用户刻录机的普及程度远远比不上国外，此次三星引发各大厂商对刻录机的价格进行大幅降价，将掀起刻录机普及的浪潮。目前，中国大多数用户选择光存储考虑更多的是实用性、价格及品牌，刻录光盘存储对一些家庭来说一直存在着一道"技术"门槛。其实，随着刻录技术升级和完善，普通用户制作DVD光盘已经是相当简单的事情，例如，三星推出的"光影"系列产品具备方便简易的刻录操作，"一键刻录"的功能让没有刻录经验的人也能轻松完成，从这一点上讲，厂商的产品技术设计更为人性化。

但是目前DVD光盘刻录机的用户面临着一个尴尬的问题，就是在下一代格式之争中胜出的"蓝光"格式究竟何时会真正进入市场。在蓝光与HD格式竞争胜出之前，出于"坐山观虎斗"的心态，诸多用户都捂着钱包等谁退场。可是当蓝光真正笑到最后的时候，消费者却发现距离蓝光降临还有很遥远的距离。一方面是居高不下的盘片生产成本，另一方面是稀少的片源合作商。

因此目前市场上DVD刻录机的"身价"再度下降，几乎与DVD-ROM"平起平坐"，传统DVD刻录机的真正大规模普及却在蓝光降临之前发生，这着实让人有些意外。不过如果从产品换代前清仓的角度考虑，目前传统DVD刻录机成熟的产品、适宜的价格使得原本刻录需求并不强的用户，面对诸多选择也会毫不犹豫地选择DVD刻录机，这也在情理之中。现在三星、LG、华硕、明基等厂商的产品都进一步下调了价格，估计未来绝大部分主流型号都会接近200元价格大关，这也算是蓝光之前传统DVD刻录机的辉煌时刻。

蓝光还有多久才能降临，这是制约现有刻录格式能否继续热销多久的关键。目前限制蓝光发展的因素，如前面所说，就在于成本和片源。而其中的成本问题也并不是瓶颈，毕竟如果规模一旦到达足够的量级，成本自然能降下来。不过近日看到新闻，由索尼出品的正版蓝光电影碟片正式在中国内地发售，价格为175元。据蓝光光盘协会人士表示："今年下半年会有更多蓝光碟机推出，而且价位方面会更有选择性。如果片源充足，2009年蓝光影碟的价格有可能下降到25元左右。"

25元的正版蓝光影碟，有多少人可以接受呢？不过我更感兴趣的是，一旦真的到了那个地步，盗版光盘产业又会如何变化呢？P

第一访谈

起凡网络 战略规划部经理 杨宇鸣



1.杨经理你好，我们知道起凡游戏诞生于2006年，在如今风云变幻的游戏圈里也算是一家“老”公司了，但外界对起凡游戏的了解还比较少。是否能先向我们介绍一下起凡游戏创立的大致情况

起凡游戏成立与2006年，是一家专注于网络游戏研发与运营的企业，目前拥有100多名员工，其中绝大部分为开发人员。起凡游戏在P2P技术、游戏平台和3D网络游戏方面都拥有自己的核心技术。

起凡相信优秀的产品才是企业成功的根本。因此自成立后，起凡一直专注于产品的研发，深耕细作，并未进行大肆的宣传，这也是为什么外界对起凡了解比较少的原因。目前我们自主研发的《三国争霸》系列产品自上线测试以来，最高在线人数已达10万以上，这些良好的成绩也是对起凡努力的肯定。

“起于凡而不凡”是起凡游戏的完整概括。起凡希望自己能成为一个不凡的游戏公司，为玩家提供高品质的游戏服务。

2.起凡游戏目前正在开发的游戏有哪些？为什么在开发中会偏爱三国题材？

目前起凡的主要开发内容，仍然是起凡游戏平台及平台下的《三国争霸》系列产品，精益求精是我们的一向追求，我们期望给玩家更高品质的游戏。

至于偏爱三国题材，我想有两方面的原因吧。三国历史，基本是每个中国人都难以摆脱的情结，其中知名的故事人物更是妇孺皆知。但遗憾的是在游戏方面，三国题材长期以来一直被国外游戏厂商占据，少有精品国产游戏出现，起凡期望能以自己的努力，尽量弥补这方面的不足。此外，三国鼎立、群雄逐鹿的历史背景，也与当初我们要开发一款竞技游戏的定位很契合，因此就有了《三国争霸》这款产品。



3.按照起凡游戏的介绍，《三国争霸》系列游戏已经取得了不错的成绩。你认为这个系列游戏，与市场上的三国题材相比，它的特色和优势在哪里

《三国争霸》的特色，就在于其独创的“竞技网络游戏”这一特色玩法，这也是《三国争霸》能取得目前成绩的重要原因。首先，《三国争霸》是一款休闲游戏，玩家无需在游戏中耗费大量的时间、金钱，闲暇时间即可开上一局，轻轻松松就可享受游戏的乐趣。同时，《三国争霸》以其竞技游戏的本质，迎合了国内广大竞技游戏爱好者的需求，为他们提供了一款优秀的游戏产品。再次，《三国争霸》实现了竞技游戏的网络化，引入了战绩中心及平台等诸多系统，使得玩家能享受到更多游戏乐趣与游戏成就。

4.起凡游戏是否还有更新的游戏开发计划，是否能给我们透露一些？

在未来，我们将继续对《三国争霸》等游戏地图进行更新完善，添加更丰富的游戏元素，比如添加更多的武将、游戏道具、游戏模式等。

目前我们有一款产品正在开发，完成后将实现玩家自主编辑地图的功能，不过最终的发布时间、运作方式等计划尚未完全确定，但是我相信不会需要太长时间。此外，除编辑器产品计划外，我们还有针对游戏还有一个新的开发计划正在进行之中，届时起凡游戏将会有一个全新的面貌，敬请大家期待。

5.起凡游戏将来发展的目标和方向是什么？请介绍一下

在近期，我们的目标就是对起凡游戏产品进行持续完善，并完成上述的各种开发计划。通过产品的研发与运营，尤其是对地图编辑产品的运营和多种合作模式的开展，起凡将实现由一家游戏开发企业向平台提供者身份的转变，并实现多方的共赢。

正如起凡的名称一样，“起于凡而不凡”，起凡希望能通过自己的努力，得到玩家的认可，跻身国内一流运营商之列，成为一家不凡的企业。P



一场冷兵器时代的战争需要多久才能见分晓？从最初的“兵马未动，粮草先行”到最终的“斩将夺旗，攻破敌营”，这之间耗费的时间是数月还是数天？

1小时PK
《三国争霸》浓缩战争精华

官渡之战打了1年，赤壁大战打了6个月……而在电竞网游《三国争霸》中，完整体验一场三国时期的巅峰战争，只需要1小时。

PK如此激烈，三十六计够不够用？





兵贵神速，战场上的兔子不会等待乌龟。同样，在《三国争霸》中，一切都是快节奏的。由于免去了大部分三国类战略游戏中的繁琐建设过程，游戏的对战特性得到了最大限度的强化。玩家进入游戏后的第一件事是选取英雄，第二件事便是打仗！

5人对5人，游戏里共有40位三国名将可供玩家选择，战术组合可谓千变万化。埋伏、包围、偷袭、强攻……这些经典战术贯穿游戏始终，甚至斩首、蛙跳等前卫的战术也在游戏中屡见不鲜。玩家在《三国争霸》里的每一分钟都在激烈的团战PK中度过。

中国传统的谋略，如“三十六计”，也在《三国争霸》的战斗中得到了充分演绎。

譬如蜀国南蛮酋长孟获与4位己方英雄相配合，利用自己的召唤猛兽技能，可以完美的使出调虎离山、釜底抽薪之计，让魏国顾此失彼。

而学会巧妙利用地形，玩家就可以使出以逸待劳之计。像关羽的剑刃风暴、刘备的伏兵陷阱、郭嘉的冰河爆裂破，这些技能在游戏地图中路的狭长走道、魏国下路的中立商店等狭窄地形处可以发挥出特别好的效果，让敌人无处逃窜。

个人英雄主义vs团队的胜利

三国时期的战争无比残酷，每个人都是战局上的小小棋子，无论是卒还是车、马、炮，都是可以被当作弃子牺牲的，为的就是帅旗不倒。

在《三国争霸》中，游戏胜利的条件是推倒对方主营。在这之前，无论你屠戮了对方英雄多少次，己方英雄等级如何高，装备的宝物有多强，都不算真正的胜利。

游戏里有很多英雄属于天生杀人狂，高攻高速，如果发挥出色一场战斗杀数十人完全没有问题，比如魏国的于禁、张郃，蜀国的赵云、姜维等，他们因此被人称为翻盘王。但是真正进入到团战，却鲜有队伍大规模的使用这些角色，这就与游戏注重团队作战密不可分。







有利必有弊，作为一款高度平衡性的游戏，英雄在拥有高攻高速优势的同时，缺乏有效的控制技能，对装备过于依赖性，这些在团战中是明显的缺陷。在角色选择的时候就必须权衡：这些英雄缺阵的情况下，整个团队是否可以抵抗对方的攻势。

在《三国争霸》的世界中，有一个专有名词——猥琐，正是指团队隐忍打钱提升装备，采取守势来面对中前期的压力，从而换取后期的崛起翻盘。

一切皆有可能，新人孔明打败老鸟曹操

诸葛亮初出茅庐第一战便能火烧博望坡，让骨灰级玩家曹操先生灰头土脸。当时在争霸天下这个游戏中还是LV1的孔明先生用自己的亲身经历向我们证明了“千万不可小瞧新手”的古训。

在《三国争霸》中，新手同样可以取得令人惊叹的胜利。只要你具备了足够的智慧，研究出适合自己的战法，哪怕游戏等级为0，也可以在短时间内成为令人尊敬的对手或战友。

一切皆有可能，《三国争霸》是一个讲究实力的世界，同时也是一个可以创造奇迹的世界。

1小时PK浓缩一场完整战争的精华，《三国争霸》一定可以让你体验到中国式战争的精彩！P

《口袋西游》是完美时空最新推出的Q版宠物网游，于游戏名字中我们可以理解，游戏带给我们除了多元化宠物培养系统、腾云驾雾、七十二变三大独具特色的创新功能之外，还充满了无穷的玩法及全新设定的职业系统。

《口袋西游》新人轻松上手指导



六大职业 无穷玩法

游戏中划分了6个职业：枪、剑、弓、法皇、萨满、药王，每个职业都有自己的职业特色。剑是高输出物理伤害，一般游戏中的战士，典型的肉盾，上手比较简单，比较适合新手使用枪有时也是高输出物理伤害之一，比较考验玩家的操作，单兵PK高伤害的职业。弓则是远程伤害，防御比法皇高，近身被杀的几率小，攻击速度快，是抢怪的能手。法皇则是远程高输出魔法伤害者，出招速度比弓慢，但威力大，防御低，被怪近身时被杀几率大，是组队刷怪不可缺少的职业。萨满，攻击力虽然不高，但强大的诅咒力量让人望而生畏，拥有多种类型的诅咒，在Boss战中是不可缺少的职业，也比较考验玩家的操作。药王，也就是奶妈了，专门负责帮人加血，防御是最低的，也是经常被人欺负的，但也是组队效率最高的职业。

新手到老鸟就是这么轻松

1～10级的任务虽然没有难度，只需要通过自动寻路就可以轻松完成任务，但还是要追求高效率的升级，只要平时多去观察，就会发现有几个途径可以大大节约游戏时间。以妖族为例，在轩辕坟出入口处你会发现“有来无去”和“有去无来”这两个NPC，多多利用他们的传送术可以节省不少跑路的时间。另外当从猪导师接了任务去打怪的时候，应该直接从河里游过去，然后从“轩辕石碑”那里上去，会节约不少时间的。同样去交任务的时候也从河里走，路程也大大缩短了。另外还有一个偏方，因为前15级人物死了是不会掉经验的，所以到你跑很远地方想回城的时候，直接让怪打死是回附近城市的好办法。因为死了是回附近城市，用回程技能是回设定的家所在城市，回程技能只能60分钟用一次，当然直接去送死比较好，又没什么其他损失。





到了10级以后就可以到长安了,到了长安先去把“祥云”的任务完成，这样我们就可以飞天啦，以前任务给的筋斗云是有时间限制的，消失后要去商城购买，现在更新后变成了完全免费，你可以利用筋斗云直接飞到高空中，但是要消耗灵力，这里有个小技巧，那就是飞行的过程中一直按小键盘的“.”键，要一下一下的按，这样蓝就会一直有，就可以一直飞行哦，很爽吧。在长安城里由于玩家太多，你需要先熟悉下环境和NPC的位置，不然找不到就丢脸了。

随着你完成的任务越来越多，打怪的种类越来越多，你身上一定会收集多种宠物的变身卡，利用它们，玩家可以用各种各样的怪物模样，除了有能力加成之外，其独特的造型也是非常吸引眼球的。另外在长安的两个长安捕快手里也可以接到各种告示牌任务，从他们那里花几铜钱买些初级任务卷轴和中级任务卷轴，完成这样的任务会有很好的经验奖励。

实力和家产才是最重要的

到了15级的时候要分别去采集大师和生产大师那里学习生产技能了，采集大师那里学习伐木技能，还要买一个“松材合成配方”学习，再多买点“学徒镰刀”工具，一般买99个，然后去砍松树，砍20棵松树能合成一个“松材精华”，一个“松材精华”制作一件装备，砍60棵够自己的3件装备，能帮自己做装备，多了还能卖出去，赚一笔钱，真是一举两得。

另外，在出生的时候我们就可以领取一把武器，随着你的级别升高，你的武器也可以养成，用真元进行4次的培养。如果你运气好，武器的镶嵌数将会比平常多出很多，而打怪的时候也有一定几率拿到可以给武器加力、法、灵、体、抗、防六种属性的镶嵌物品，拿着它们到铁匠那里进行镶嵌，可以大大提高武器的能力。同样的，在铁匠那里玩家还可以利用舍利进行点化操作，点化后的装备会增加人物属性的上限值。大家打初级怪暴出来的力魂玉粗坯等原始石头，用硅胶可以炼化成高级石头，有一定成功率，但要花费一定价钱进行炼化，不过炼化成功后，市场的价格也翻了几倍，又可以赚一笔钱了。有了经济的支撑，可以继续向高等级进发。



看了以上《口袋西游》的新手初体验，你是否对游戏进程了解不少了呢，是不是也很有兴趣加入这奇妙的宠物世界呢？相信《口袋西游》会给你带来一段令人难忘的奇妙之旅。P

自《热舞派对》公测以来，就俘获了众多舞蹈音乐爱好者的心。独创的新内容，新玩法不断的给玩家们带来惊喜。强劲的化妆系统，迷倒了大量个性玩家；绚丽的斗气模式，让游戏充满了无数悬念；独创的道具模式，增添的不一样的游戏体验；反键和旋转键模式，将难度进行到底。历经一系列研发创新，在《热舞派对》公测近4个月时，完美时空正式公布《热舞派对》2.0即将推出的消息。近期还将开放可容纳50人共舞的舞厅系统，让玩家狂舞乐翻天。



狂舞乐翻天

《热舞派对》中的等待房，就像一个人的专属空间，大家可以在等待房中聚会聊天，人物也可以在舞蹈室中随意的走动。但是，伴随着好友的增多，原本只能供6个玩家游戏的舞蹈室就显得相对比较局限，满足不了玩家要求多人共舞的需求。完美时空正是着眼于此，不仅满足了玩家的需要，同时也让游戏保持了持久的活力。

初识舞厅

《热舞派对》中即将开启的舞厅，就好像一个真实的舞厅需要玩家来用心经营。在《热舞派对》中的舞厅是分种类的，一种是租赁舞厅，玩家只要满足一定的条件就可以租赁一个舞厅自主经营；另一种是俱乐部经营的舞厅，每个月系统会向符合特定条件的俱乐部发放经营舞厅的许可，这个许可是让俱乐部拥有一个月的舞厅经营权，在这一个月内玩家需要用心的经营舞厅，如果经营不善的话，系统会收回许可发放给其他俱乐部，当然，如果经营得当的话，下个月还可以继续经营。玩家可能会有疑问，舞厅的收益从何而来？玩家进入舞厅，必须缴纳一定的入场费，来的人数越多，那么舞厅老板的收入也就越高。如何才能吸引玩家来自己的舞厅跳舞，是各位老板首先要思考的问题。





舞厅场景规划

舞厅系统有别于普通的等待房。华丽的场景加上众多的功能区组成了舞厅的全部。舞厅作为一个独立的场景，划分出了不同的区域。它包括舞池区、休息区、领舞台、大屏幕区、PK区。舞池区：该区域内玩家自由开始或者结束游戏；休息区：该区域内玩家可坐在椅子上闲聊休息，并有NPC出售玫瑰、香水等奢侈品，挂美术特效，并增长魅力值等，休息区不可开始游戏；领舞者舞台：当前曲子全场成绩最优秀者传送到领舞者舞台上进行游戏。舞厅中的大屏幕同步播放当前领舞者的舞蹈动作，领舞台是一个封闭的空间，只能通过系统传送过去；领舞台大屏幕区：等待阶段大屏幕会播放MTV，曲子播放时大屏幕内同步领舞玩家的舞蹈动作；PK区：玩家只有在PK区中时，才能向其他人发送PK邀请，同时PK区中也支持开始非PK模式游戏。

特殊动作玩法

特殊动作玩法，是建立在动作收集系统上的一个新玩法。玩家首先要做的就是在动作管理器中，通过鼠标拖拽动作图标到编辑区来编辑舞步。把自己喜爱的动作编辑好之后保存当前的舞步以供调用。玩家在舞厅中舞蹈，打出非Miss以上时获得积分，屏幕上有蓄力槽显示。当积蓄满时，就会进入特殊动作状态，进入特殊状态后，下5组舞步都替换成玩家编辑的特殊动作。只要玩家有保存的整套舞步，在特殊动作状态就会调用已保存的舞步。如果玩家未保存对应的舞步，则按一定规则抽取播放。





《热舞派对》的舞厅系统正是与时俱进的产物，在以往6人游戏不能满足广大玩家需求的时候，适时的推出了能容纳50共舞的超级舞厅。试想一下，众人共舞的华丽场景，的确是一种视觉享受。华丽的场景、50人共舞的壮观景象、经营舞厅的乐趣以及领舞者的独领风骚……无一不给我们致命的吸引力，舞厅的神秘面纱等待着玩家们一同开启，还有什么新玩法、新内容？让我们拭目以待！

人家都说，游戏是男人掌控的天下。游戏中交错着的血与火、历史与现实只有男人才能懂得。而女人，除了被某些Q版游戏浮于表面的可爱吸引，就是肤浅的沉溺在一些毫无营养的蹩脚休闲游戏中。说得直白点，就是女人不懂游戏的精髓。对于持以上论调的游戏同好者们，本姑娘我今日就现身说法的驳斥这一不代表事实的谬论。

《探索Online》女权玩家眼中的经典航海网游

以航海类游戏为例，世人都知，航海游戏由于历史的模拟苛刻性、世界背景的宏大难塑性，虽说是很好的游戏制作题材，但真正敢于去实现的却凤毛麟角。在大部分游戏MM眼中，却是内容枯燥乏味的不可接受品。可以说，在那个世界未如此多彩、游戏未如此火热的年代，我对篇头的“谬论”没有异议。





然而，时代在变迁，游戏产品也在变迁，跟之而进的游戏MM也在变迁。套用一句俗话：看得多了，也能知其一二了。

《探索Online》第一次技术性测试走到其火爆的公测，所观所闻，所想所念，令我的游戏解读能力产生了翻天覆地的变化。尤其是由上海百海独立开发并成功运营的“经典史诗级航海”MMORPG《探索Online》，由最初其原始的技术性测试版本，深入至2008年9月的公测版本，使我对“红发海盗凯特琳娜”的梦想形象更加的执着。

《探索Online》的航海真谛，必将在公测开启后逐渐完美的诠释而出。本姑娘对此深信不疑，心中也早已对《探索Online》未来成长有了“彩色”的理解与构想。

蔚蓝地延续——大西洋的开拓

曾经试图仿哥伦布从欧洲出发横穿大西洋去亚洲，可惜，当我远见到美洲大陆，准备穿越过去的时候，我的小船却一直卡在地图边缘无法动弹。那时，我终于明白了《探索Online》游戏地图还未构成球状。

而现在，当公测的钟声在《探索Online》世界敲响后，大西洋不再是欧洲与亚洲的阻隔。想环绕地球，想探索美洲，不用再千里迢迢的从非洲绕行至太平洋再横渡了。一切都将由于球状地图的实现而变得快捷与轻松，《探索Online》也越发贴近真实的蔚蓝纽带。

葱翠地迈进——陆地探险的点缀

世界如果只有海洋而缺少了陆地，那是何等的苍白与荒凉。《探索Online》只有“蔚蓝的旅途”，在公测阶段就要增添出一抹抹“葱绿的新意”。



依照本姑娘对于《探索Online》熟识程度来考量，游戏的陆地内容主要包含两个方面：陆战、陆地探险。而由此衍生而出的人物陆战用武器和装备、武器打造系统、新的内陆城市、陆地攻城战、内陆遗迹、陆地生态等等，将无限丰富《探索Online》的游戏内容，高度提升游戏内涵。

血色的荣耀——海战攻城模式的烈焰

虽是女儿之身，但在游戏世界，也如同热血男儿般一直梦想着可以独霸一方，甚至征服世界。但是缺少经济头脑的我始终郁闷于通过海上贸易的方式占领城市。

现在，随着《探索Online》公测的海战攻城系统开放，终于可以扭转乾坤地展现自身公会的实力，有了名耀世界的机会。同时，以往的海战技能只是体现个人的操作意识，而今面对群雄争霸的壮丽场面，或许，会因此而增设出许多围绕着团队统领与协助概念的公会性海战技能，那将是更为广阔的海战技巧施展空间。

纯色的秘境——深海地图的寻知获宝

作为与世界同步真实的《探索Online》，也应是同现实中一样立体的呈现出多样化。比之原先技术性测试期间基本逗留在沿海一带比较安全的海域进行的海上体验，《探索Online》公测阶段而多开辟出了深海、远海的海域探索地图，甚至还有海底副本地图。这对于如本姑娘一样不满足于偏安一隅的“无障碍”游戏的航海游戏狂热者而言，有了更广阔、更有挑战性的空间去探索。似同横渡大西洋般虽然充满着激情和危险，却因此而乐此不彼。

谁说女子不如男，《探索Online》就是缔造“男女平等”的游戏舞台。无论性别差异，都将被其丰富的游戏内涵性所征服，从此真切的了解什么才是游戏，什么才是自己在游戏中所要追求的东西……



《天子》是由游戏蜗牛制造的玄幻网游，以三界混沌、五朝乱战为背景，既有玄幻色彩，又不失中国风，是以称之为中国风玄幻网游巨作。其中最吸引人的莫过于完善的竞技系统，多样化的竞技系统可以真正的体验到战斗的爽快感！虽然目前只是封测期间，但是其受欢迎程度从每日论坛的发帖量就可以看出是多么火爆，而且游戏的操作简单便捷，即便没有玩过网游也能够在极短时间内掌握游戏的精髓。



玄幻网游《天子》内测评测报告



游戏画面：

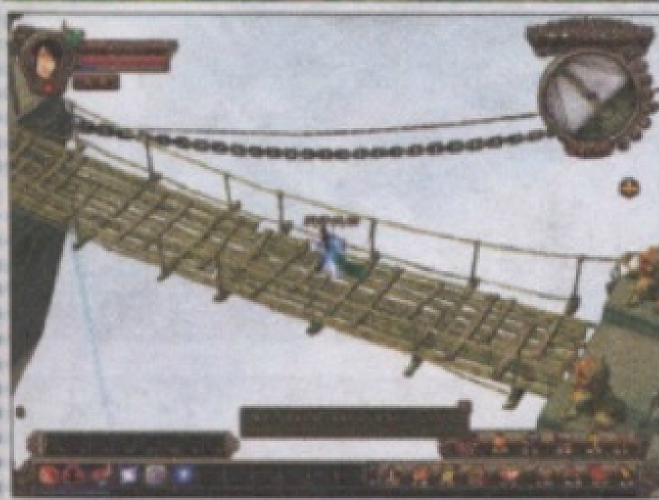
游戏画面不像宣传所介绍的3D画面，正确来说应该是2.5D，游戏视角只可上下变动，不知道后期是否会成3D。不过游戏画面的精细、唯美弥补了这项不足。无论是建筑还是人物的塑造，源远流长的中国文化特色可以说体现得淋漓尽致，极具趣味性的表情、动作也给游戏增色不少。



操作界面：

《天子》中的游戏操作就如同官方所说的只需要单单一个鼠标左键，便可完成游戏内几乎所有操作，操作的简单程度可想而知。而且游戏内宠物、坐骑、摆摊、交友等系统功能都十分通俗易懂，让人感觉能够很轻松地玩游戏，无论你是游戏老鸟还是新手，都能在最快时间内学会游戏的基本操作。





国家、人物设定：

“秦、汉、唐、宋、明”五大王朝相对应的人物属性也各不相同，选择了国家之后，也就界定了人物的五行属性。而人物职业则是进入游戏之后可自行选择，无论是喜欢攻击、防守或是发展的玩家都可以在游戏内寻找到自己的归宿，各属性之间相生相克的关系和用途一定要掌握好，最重要的竞技战术等要靠玩家自行在游戏中琢磨出。大家可以经常逛逛游戏论坛和其他游戏玩家一起探讨，加深自己对游戏的理解，便于更好进行发展，继而称霸五大王朝。

PK设定：

《天子》有国家、和平、全体、组队、公会、家族、善恶和盟国8种PK设定，杀死敌对玩家可以获得相应称号，《天子》基于PK引申出的游戏系统和游戏内容十分丰富，复杂的五行技能搭配和五行相克也使《天子》中的PK更加具有技术含量。

市场展望：

《天子》抛弃了中国人最熟悉的三国背景，而改以五朝为背景，想要了解五朝历史，或者喜欢五朝的玩家都可以加入到游戏中。游戏操作简便、内容丰富，能够满足大部分的游戏玩家，也是上班族最佳休闲放松的选择。现游戏内的系统也在不断的成熟和完善，相信后期的公测一定能够让你满意。

游戏特色：

该游戏最为独特就是宠物养成系统、坐骑养成系统以及装备系统。宠物可以同人物合为一体，此时宠物的属性也会附在人物身上。双人坐骑系统，一匹坐骑上可以乘坐两人。而最强大的就属装备系统了，几乎是想要什么装备都可以制造出来。而更值得一提的就是游戏中的自动寻路和自动练级了，有了这两个功能，游戏的时候不用再记游戏坐标，练级的时候不用一直盯着电脑，可以说是休闲、娱乐两不误。





总体评价：

《天子》不管是从游戏画面或者是游戏系统上来说，都是值得一玩的游戏，游戏画面可以用精细来形容，不管是建筑还是人物，都比较贴近于现实的古代中国。而游戏系统，除了比较常见的几个外，最具趣味性的要属互动表情了，可以使游戏中的人物跳舞、做动作等，而《天子》的竞技系统相对于其他网游来说《天子》就显得十分完善了。除了上面所说的以外，《天子》上手简单，一键操作，新人也可很快适应游戏。由于目前还处在测试阶段，《天子》的部分游戏内容未全面开放，期待后期可以带来更多惊喜。P

《工人物语：帝国崛起》作为育碧软件的知名游戏系列《工人物语》的最新大作，其细腻逼真的画面、优美动听的音乐及丰富而充满挑战性的游戏内容让众多玩家翘首期盼。现在，这款战略大作已由网元网独家代理发行，简体中文版现已隆重上市。

《工人物语：帝国崛起》再现中世纪欧洲风情，续写开拓者霸业传奇！

在《工人物语：帝国崛起》游戏中，玩家将可以在中世纪的世界中建立起一座座生动熙攘的城镇。工人物语的世界形象生动，宛如一个真人世界。每件物品都栩栩如生，每个居民都有各自的日常生活。玩家可以随时随地观察到他们的行为。游戏的最终目的在于扩大你的帝国版图并最终成为一个传奇式的领袖。

在游戏中，你需要推动你的居民发挥各自最大生产力、发展壮大城镇的经济、满足居民的需求以及确保人民的安全！“工人物语”的世界丰富多彩、生气勃勃：上面布满大量的大型岛屿、沙漠、茂密的植被、富饶的村庄、山区和峡湾。这个世界由几个势力组成而每个势力都在争取各自的最大利益。

你要在这个世界里面建立一个发展的城镇，收集资源并管理食物的供给。你需要有一个扩张发展城镇的蓝图并不断建设道路和防御工事。你需要建造房屋来提高生产力、雇佣沿途娱乐工人以及组织集会来让居民快乐的生活，同时，你还需要认领领地和村庄以及建立贸易关系来扩张你的王国并为不断增长的居民提供足够的物品。









让你自己全身心投入在自己建立的这个奇妙的城镇里吧。你可以观察所有资源的流向。比如，伐木工人在树林里伐木，再用背篓或货车把木头运送到仓库。之后你就可以用这些木材制造宝物或是建筑。你也可以在建筑师用马匹和货车运送建筑材料时，监督他在城郊修建道路，并最后开始修建城墙。

真是一个神奇的世界！但是你的城镇能不能经得起时间的考验？

你的居民有他们自己的需求和生活。如果他们的食物不够了，他们会生病或有危机感，而你的城镇会因此而停滞不前。如果他们食物充足并快乐幸福，他们会敬重你。而季节更替和极冷、极热的天气，更可以检验你作为城市设计师的技能。

你有足够的食物储备来帮助居民度过寒冬吗？你确定伐木工人没有砍光森林里的树吗？你确定他们没有破坏野生动物的生存环境并最终影响猎人的收成？别的势力和领地会来掠夺你的城镇，甚至可能在他们变得强大富有的时候来摧毁你的城镇。因此你必须把军队都安排到城墙跟前，密切留意敌人的动向，或者派遣军队去攻打企图从你鼻子底下占领最后一个采石场的敌军。

在战役模式里，你可以和骑士、英雄共同建起一个帝国。帝国里面包括土地和大洲，选择正确的骑士来掌控每场战役的多种挑战是很重要的，你想成为名垂千史的伟大帝王吗？在网络游戏模式中，你可以与你的朋友共同建立超大规模的城市，或通过网络与他们对抗。P







2008年的网游市场可谓竞争激烈百家争鸣，不断有新游戏推出，也不断有游戏退出市场，在这场硝烟弥漫的无声战中，《灵游记》08版凭借它别具一格的游戏特色和精彩的游戏内容在大浪淘沙中被完整地保留下来了。下面就让我们见识一下，08年最IN网游《灵游记》08版如何让你在横板中体验疯狂。



《灵游记》08版 让你体验横版也疯狂

游戏介绍：

《灵游记》08版是韩国知名游戏开发公司Mgame历经4年斥资千万精心打造的一款大型横版休闲游戏。游戏描写太和老君用阎罗召魂大法封印妖魔时，不幸使自己的灵魂沾染上无法控制的恶障，为了消除这些恶障，太和老君这十几年间一直在寻找着一个地方。游戏里的故事情节曲折和任务时刻充满着幽默、诙谐、强节奏感、刺激等，向玩家最大程度的展示了一个充满未知、搞鬼尖叫的奇幻世界。

《灵游记》08版是不同于目前市面上的网络游戏，它是以2D横向东方奇幻风格和武侠传说为背景的MMORPG，在畅游以搞鬼著称《灵游记》08版的过程中，玩家能一偿侠士侠女的宿愿！利用轻功在空中跃步，快速移动于梁壁与地面之间，从高高的树枝上一跃而下，享受高空弹跳的刺激！做累了侠客高人，则可以选一处僻静山水，坐下来悠闲地钓鱼聊天。

特色介绍：

《灵游记》08版中包含了众多中国元素，如古建筑、山水、服饰等，玩家在游戏中能深刻体验到浓浓的中国风。完美的地图接壤消除玩家在转换地图的局限，所有职业都拥有4种共享武功，玩家可以根据需求选择相应的加点数。游戏中添加了PK、练武场等增加玩家之间互动性的系统，突破了2D横版不能PK的局限。游戏中有怡然自得独处的钓鱼系统、提前占卜一天幸运指数的占卜系统、化身勤劳小矿工用双手致富的采矿系统等，这些特色系统增加游戏趣味性和挑战性，让玩家在游戏中也能得到很好的放松。此外玩家可以在游戏中搭配到时下最流行的服饰，展示自己的个性。

转职系统

《灵游记》08版中的玩家等级到达10级后，找到转职NPC，通过转职任务转职成武士、刺客、道士、力士。10级之前玩家可先了解游戏，熟悉操作手法，接着玩家可以依照喜好选择自己喜欢的职业。一转成功后，玩家只要



到达相应的等级就可以选择相应的武器。武器选择的不同，攻击力也会不同哦。除了初期的一转后，游戏还增加了玩家等级到达40级进行二转，二转是选择正派人和邪派人的途径。成功二转后能拥有超炫目的技能魂魔变身。



鬼力系统

吸收死亡怪物灵魂的鬼力系统是游戏的一项主要特色。玩家打死怪物后，怪物除了会掉落物品，灵魂还会往上飘，这时候玩家可吸取怪物的灵魂，灵魂可以协助玩家进行合成、补充能量。游戏中的鬼力系统最能让玩家尖叫不已，边打边补，免去玩家来回买药奔跑之辛苦。

门派系统

在《灵游记》08版中，玩家可以建立自己的门派招募门派的成员，玩家结交各方好汉之力，共同强化本门派的实力联合门派成员。在共同组队时，门派成员之间相辅相成，齐心面对更强大的敌人，充分发挥自身的职业特长。

灵物系统

灵物与主人同行，不受地图限制，可自由移动的一种宠物系统。灵物具有自动拾取、主动攻击等技能，还能分享主人经验共同成长，成为主人在游戏中的左膀右臂。玩家还可以骑乘灵物领略《灵游记》08版的美丽风景。目前《灵游记》08版现有灵物：狼、鹰、白虎。

全新推出的《灵游记》08版，已对之前的操作模式和游戏系统作了全面的改进。在接下来的日子里，还会继续为玩家奉献更有趣的特色系统，给玩家带来游戏的全新玩法，带你进入一个尖叫分贝不断的新天地，给你全所未有的搞鬼新体验。P



故事背景

一个失落已久的传说…
一股牵引整个世界的力量…
一双双错综复杂的历史足迹…
一段段匪夷所思的经历…
一切一切，由校园开始。





神秘《幻想学园》穿梭时空的冒险之旅

《幻想学园》——一所蕴含丰富知识的神秘校园。

它经历了时代演变的风霜，屹立于这片大地之上。

数百年来，人们相继进入这所学园寻求宝贵的知识。

就在这段时光飞逝的岁月里，世界开始步入了一个全新的局面。

一股经历千年，足以影响世界命运的力量渐渐从沉睡中清醒。

在阴霾笼罩之下，学园的智者们开始研究这股谜一般的力量，从中发现令人震惊的结果：这股力量竟是源于盘古初开之时诸神所遗留下来的能量！

此时，世界各地都先后出现了一些异常变化，蠢蠢欲动的敌人相继出现。

为了研究这些异变，智者们决定成立一支探险队伍，进行一段牵涉人类未来的探险，而真正的故事亦正式由此展开……

游戏简介

首次尝试 突破现有框框

《幻想学园Online》是由深圳千峰云起信息科技有限公司参与开发，耗时两年打造，以校园为舞台的大型MMORPG线上冒险游戏。开发团队为让游戏更具校园风格及切合年轻人口味，特地四出搜集资料及了解现时新新时代的学生及青少年生活，以创新意念的游戏构思，交织现实与幻想结合的校园3D卡通风格，不但将多彩多姿的校园生活生动地呈现于大家眼前，更透过一段段疑幻似真的原创冒险故事，将你带进一个不可思议的幻想世界之中。



游戏取材 演活千年历史

以流传千亿世纪的古代神话为背景，由校园穿梭时空到达沉寂千年的历史舞台，让你感受置身于无尽的时间洪流之中，亲身体验一个个惊险刺激的奇幻故事。

有没有想过世界是由谁创造？刘邦是如何创立汉朝？古代的埃及有什么特别？未来的世界会是怎样？这一幕一幕惊心动魄的故事将会由你担任主角，由你去发掘。



游戏特色

紧张刺激的剧情故事

游戏将青春校园与奇幻冒险结合为题材，玩家不但可以在校园内体验充满温情的小故事，更可以到达充满神秘、鲜为人知的南极及亚马逊进行探秘，甚至可以穿越时空寻找失落已久的古代埃及、中国秦朝，参与一幕幕匪夷所思的奇幻大冒险。

现实与幻想结合的职业系统

反传统的构思、崭新的意念，将现实与幻想结合，创出前所未有的职业系统分类。玩家可以在游戏中扮演体育健将，使出强劲的篮球攻击，或成为历史学家研究古代文献，变出华丽的魔法击倒对手。

层出不穷的任务系统

游戏中拥有超过数百款层出不穷的任务任你挑战，由校园捕捉可爱小狗至结伴击倒邪恶首领，惊险又刺激的冒险，只要你一触及，你将有感受不完的乐趣。

新奇有趣的宠物系统

超过500多款特色怪物任你捕捉，更可以将各式其式的宠物进行合成，使宠物的能力不断强化，并可以使用特殊的宠物炼化功能使宠物获得强而有力的新技能，令育成宠物方面变得从此不再单向。

各具特色的骑乘系统

令你欲罢不能的骑乘宠物，在亚马逊骑着笨笨的大野猪于树林中穿梭、骑着懒洋洋的骆驼与队友于浩瀚沙漠中飞驰，毋庸置疑的畅快感觉直冲你的大脑神经。

激活你大脑神经的回合制战斗系统

游戏运用了传统的回合制战斗系统，配合各学系不同的独有技能，创造出千变万化的战略，游戏斗智斗力之余，还能与心爱的宠物一同进行作战，让玩家在游戏中感受一浪浪刺激的战斗趣味。

《幻想学园》官方网站：http://fc.runup.cn。P



三国杀　游戏规则

概述

三国杀是一个集角色扮演、战斗、伪装等要素于一体的多人卡片游戏。玩家可以通过在游戏里扮演不同身份的角色，在一个完全颠覆的三国历史舞台中，隐藏自己，寻找同伴，并运用各具特色的技能击败敌对势力，最终称霸天下。

一、游戏配件

共4个种类153张牌，身份牌10张：1主公，3忠臣，4反贼，2内奸；25张角色（武将）牌；104张游戏牌＋2张空白身份牌；5张空白角色牌；4张空白游戏牌；10张用以表示体力的勾玉卡片。






二、游戏目标

玩家的游戏目标（胜利条件）是由拿到的身份牌决定的：

主公：消灭所有的反贼和内奸，平定天下。

忠臣：不惜一切保护主公，胜利目标和主公一样。

反贼：杀死主公，推翻统治。

内奸：想要成为新霸主的内奸需要除掉除自己外所有的角色，成为最后的生还者。

三、准备开始

1.决定身份

拿取等同于玩家人数的身份牌（参照下表）：

游戏人数	主公	忠臣	反贼	内奸
4	1	1	1	1
5	1	1	2	1
6	1	1	3	1
	1	1	2	2
7	1	2	3	1
8	1	2	4	1
	1	2	3	2
9	1	3	4	1
10	1	3	4	2

随机分给每个玩家一张，抽到主公身份的玩家需立即亮出身份（将主公牌面朝上放在面前），其它玩家保存好自己的身份牌，务必不让其它玩家看到。

2.挑选角色

第一次游戏 带有特殊能力的角色牌为游戏提供了无限的可能，但同时也让游戏变得相对复杂，如果是第一次玩三国杀，建议暂且不使用角色牌，每人拿一张4点的体力牌，将身份牌置于体力牌上方，露出当前的体力值，扣减体力时，将身份牌右移挡住被扣减的体力。



★主公身份的玩家，体力上限加1。

★主公身份的角色，在其体力上限的基础上再增加一点，例如三点体力的角色当主公时，他/她的体力上限就是四点，使用四点体力的体力牌。



3.其他

将游戏牌洗混，随机分给每个玩家4张，此为起始手牌（拿在手里的牌称为手牌）。

★无论角色开始时体力有多少，都能获得4张起始手牌

将剩余游戏牌放在桌子中央，作为牌堆（注：玩家在游戏中弃掉的牌放在一旁，组成弃牌堆，弃牌堆里的牌全部正面朝上放置）。

四、回合流程

进行游戏时，由主公开始，逆时针方向以回合的方式进行，每个玩家的回合可以分为4 个阶段：

1.判定阶段

2.摸牌阶段

3.出牌阶段

4.弃牌阶段

五、死亡

当角色的体力降到0或以下时，他/她被消灭（被杀死），除非他/她或其他玩家在此时立即打出[桃]来挽救。死亡的角色需要弃掉自己的牌以及面前放置的所有牌，并亮出身份牌。

六、奖励与惩罚

1.若主公杀死了忠臣，主公需要立即弃掉自己所有的手牌和已装备的牌。

2.任何人杀死一名反贼时（即便凶手也是反贼），立即摸3张牌。

七、结束游戏

当以下任意一种情况发生时，游戏立即结束：

1.主公被杀，此时若内奸是唯一存活的角色（有且仅有一名内奸存活），则内奸获胜，除此之外的情况为反贼获胜。

2.所有的反贼和内奸都被消灭，主公和忠臣都获胜。P

最近吴宇森大作《赤壁》如火如荼，票房口碑均取得不错成绩。壮观的画面将观众带回到那个硝烟四起，烽火连天的三国征战岁月。而《梦想世界》中也提供了一个可能，让我们重回那段激昂的岁月，回首望英雄！那就是副本——千里走单骑，和关羽一起过五关斩六将！



重回三国，和关羽一起过关斩将——梦想世界精英副本攻略

目前各服务器的高等级玩家都带上了漂亮的三级翅膀，染上了如梦似幻般的色彩，令旁人羡煞！但合成三级翅膀必需的原料——魂之晶，以及高级染色原料“幻彩”等等丰厚的奖励，都只出现在精英以及以上难度的副本当中。难道这些都只能是高级玩家的专利么？

不！掌握了技巧和方法，普通玩家也能顺利通关副本，获得丰厚的奖励。

第一关：许昌城别操退匪

精英副本的怪比起普通副本来说，都加强了攻击，而且会点杀对象，所以建议都使用防御阵法——云垂阵或者地载阵。队伍配置建议：2战士1法师2术士（术士比较关键，最好两个都是医生）。

第一关相对还是比较简单的，队伍配置较差的话，队长指挥一个一个点杀即可。

精英副本奖励较多，一般来说，这关的奖励为10个跳舞券。

第二关：东岭关外斩孔秀

第一回合，战士和法师秒主，术士给己方加状态。需要注意的是，对方队伍中隐藏着一个攻击力十分变态的小怪，队长应在第一回合结束后，找到那个小怪，然后在第二回合让两个战士秒掉小怪（小怪血量大概3000左右），法师依然杀主。一般来说，第四回合关羽就会出手。之后就轻松多了，按照顺序一个一个来就能顺利过关。小怪会使用后发制人，并且在被攻击后的第二回合，会狂暴，所以要尽量集中火力消灭。



从本关起奖励变得十分诱人起来，在这一关有可能得到幻彩哦！

第三关：洛阳城外诛二将

前2回合，两个术士分别封印小怪，战士和法师集中杀主。小怪会使用三环套日（部分小怪甚至会三环套日外加吸血，实在很变态），所以战士和法师使用抗力敌招式会比较好。第三回合，开始消灭小怪。由于是两场连打，所以最后留一个小怪。队员回复满状态，杀死小怪进入下一场战斗。



基本上两场战斗的打法都差不多，所以不再赘述。

第四关：汜水关中灭卞喜

本关一共需要连续打三场，其中第二场是最为艰难的，其他一、三场和之前的第二、三关基本类似，所以仅介绍第二场。

第二场战斗的难度在于对方全部都会使用群体伤害法术：天狱真符，如果控制不当，很可能全体红血，医生顾此失彼而灭队。建议所有队员换上攻击宝宝或者血宝宝，战士使用力敌招式效果较为显著。小怪的血量大致在7000左右，所以应当根据队员输出数值，确定下一回合战斗方略。术士封印的招式，可以考虑使用错神乱智和金刚咒，回合数较多。



如果遇到死士，则可能在战斗结束获得好东西，比如：大量抵用金、精灵护符、魂之晶等。但死士会自爆，效果和天兵玩法的鬼火被攻击之后差不多，所以如果有死士，一定要首先集中精力杀死士。

第五关：荥阳城外杀王植

此关有一处支线隐藏战斗，在把书信交给胡班之前，与他旁边的城门守卫说话，可直接进入一个隐藏战斗。初进入战斗，对方所有成员（胡班和众多纵火随从）都处于高级隐身状态，我方防御，医生可以使用恒河沙等招式回血，也可以防御。三回合结束之后，敌方从隐身状态脱离，之后的打法和之前类似：首先集中精力杀主怪，之后依次解决小怪。

走上楼梯，和王植对话，切入主线流程战斗。王植会每两回合召唤一次随从（类似摇钱树），所受的伤害和随从均摊。所以推荐使用带毒招式打，如果中毒，可以节省不少时间。

第六关：黄河渡口破秦琪

本关作为最终关，难度自然非同小可。要做好持久战和消耗战的准备，战前最好备足药品，如果没有会仁者乐山的儒，建议都带上一些加蓝加力道的特效药，如天威霸王丸和地蓄魔灵丹之类，九转和小还肯定是必备的。

具体打法，相信玩家在杀普通难度的副本时候，已经都掌握了。唯一不同的是，如果有死士，一定要先杀死士。如果带有弱化攻击的特技，对秦琪使用效果十分显著。P

超级宇宙战舰大战（SSW）是一款免费大型多人永久在线策略游戏（www.xyz-soft.com），以宇宙战争为背景，并收录大量游戏动漫中知名度极高的人物和战舰。玩家扮演银河系中的一介领主，在以3个月为一轮的游戏中，管理帝国和星球并组建军队和他国玩家对战以求不断提升自己的能力，扩大疆域，最终统治整个宇宙。当你在观赏著名的动画《凉宫春日的忧郁》中SOS团与电脑社使用游戏《射手座之日》对决那精彩一刻时，是否有一丝羡慕呢？现在你拥有了真切的机会加入这个世界，还拥有无数心仪已久的动漫角色和战舰陪伴，与成千上万的玩家一起体验战争的乐趣。



超级宇宙战舰大战资料

只要下载一个5M的客户端，你就可以开始你的银河争霸之旅，SSW拥有极易上手的操作、优秀画面表现力、以及丰富的玩家间交互系统（聊天室、好友、邮件），SSW在提供给你便利的操作的基础上，更向你展示了波澜壮阔的战斗画面。


图1

SSW拥有一个巨大的宇宙，在游戏中，用星图来表示，每次轮回的地图都随机生成，图1是一个刚刚生成的宇宙的样子。

每一个点代表了一个星系，点击点就能进入星系（图2），不同颜色的点属于不同势力，白色的点为无势力星系。玩家开始游戏时，需要首先加入宇宙外围的8个势力中的一个，然后不停地扩张自己的领土，攻打土地肥沃的由系统管理的位于宇宙中心的势力“地球联合”，壮大自己的实力，与其他玩家势力角逐。

图2


图3

在游戏过程中，玩家可以不断地雇佣指挥官，更有很多在动漫画作品中建立了无数丰功伟绩的指挥官们等候你的差遣，并且使用他们独一无二的技能为你攻城拔寨（图3）。

游戏同时提供了大量的出自知名动画的战舰船体和组件（图4），玩家可以按照自己的喜好自行设计战舰，无论是大舰巨炮，隐秘高速还是万箭齐发，甚至是古灵精怪，所有的理念都会在你的设计中体现。当然根据不同的用途，配合根据战争的形式，更有针对性的投产新式战舰才是通往胜利的关键。

在SSW中，最让人激动的就是波澜壮阔的战斗。统一势力的玩家在由民主选举产生的实力领导人的带领下，进攻敌对势力的星系，通过指挥官、战舰、时机、策略等的配合，创造一个又一个战斗神话（战斗画面见图5），就此建立功勋，晋升为势力元帅，甚至通过选举成为实力的首脑。


图4


图5

与其他同类游戏不同，SSW大幅简化了内政的操作强度，更有很多贴心的功能如系统托管来帮助玩家变得更强大，每天只需很少的时间，就能够轻松游戏，即使在下线状态，资源，建筑，舰船制造依然在进行中，让你专注于势力的管理、外交、发展科技、战舰的设计、舰队的编织、战斗的指挥，最终君临整个宇宙，获得梦寐已久的胜利科技，在下一个轮回中大展神威。在一次轮回中失败的各位也不必气馁，总结实力的原因，在下一个轮回中东山再起。SSW的设计，使得游戏不会出现强者愈强、弱者愈弱的情况，每个玩家，每个势力都有再次挑战敌人的机会，令战斗更有乐趣。

除此之外，SSW还提供了很多人性化的功能，游戏中的排行榜，让你时刻了解势力，个人在游戏中所处的位置；论坛配套设施（bbs.xyz-soft.com），让玩家可以在游戏外交流心得、磋商外交、制定国策、组织势力，WIKI百科（wiki.xyz-soft.com），可以让玩家自主地编写游戏的心得、攻略，看法等，帮助新玩家迅速晋级。SSW的玩家群是一个活跃的群体，大量的同人图片、同人小说不断被创作出来，充满了浓郁的游戏文化。

在现在大量的策略类网络游戏中，SSW可谓一个特别的存在，流畅的操作，丰富的内容，浓郁的游戏气氛，喜欢策略类游戏和闲暇消遣的你可以一试。P

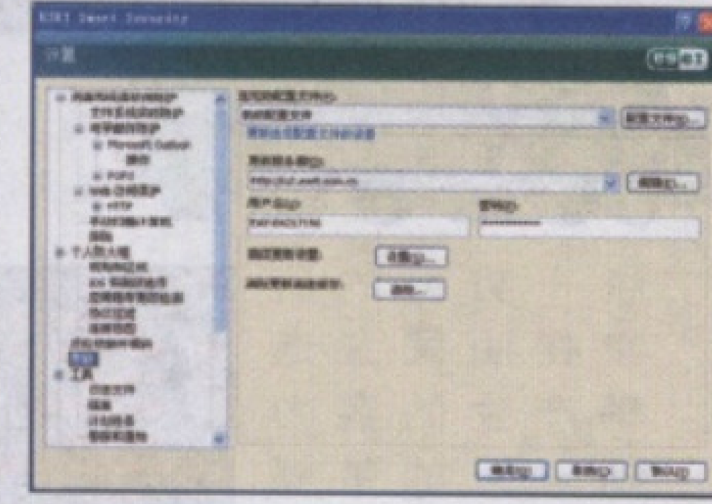
http://webgame.popsoft.com.cn

技巧篇——ESET NOD32安全套装

在上一期中，我们为大家介绍了全球顶尖杀毒软件ESET NOD32安全套装，相信大家都对它的“轻”“快”“准”“狠”有了一定的了解。本期为大家介绍ESET NOD32安全套装的一些高级“心法”，以便大家能够更好地使用ESET NOD32安全套装这把“利剑”。

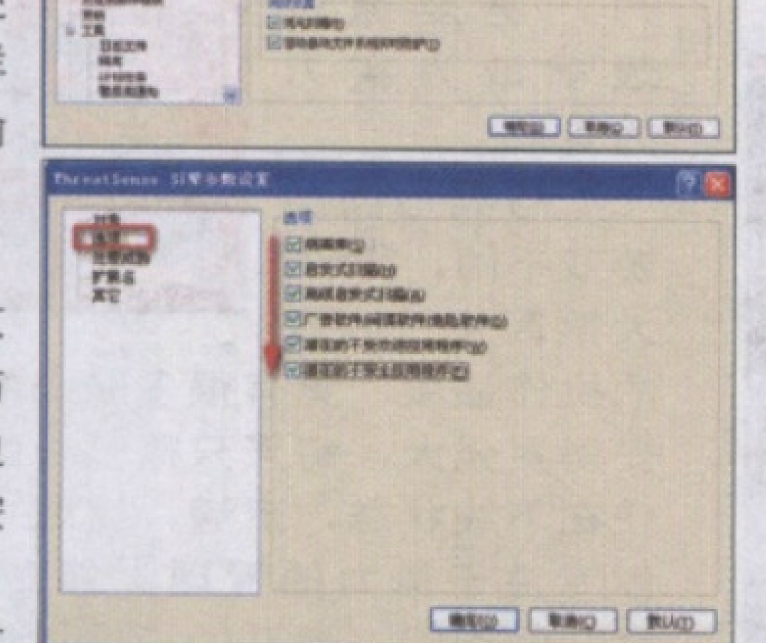
1.如何找到ESET NOD32的详细设置?

先打开杀毒软件，按F5即可快速打开高级设置窗口，如下图：



我们可以看到，ESET NOD32安全套装的所有设置都在这里。它采用了分层的方法，我们可以一个个分别展开，这样看起来就一目了然。可以在这里定制你需要的设置，以使ESET NOD32更符合你的要求。当然，ESET NOD32的默认设置对绝大多数用户来说是最优化的，无须再做更改。

2.设置ESET NOD32自动处理病毒



有时候，我们不需要ESET NOD32安全套装弹出病毒警报，我们让它自动处理病毒，这样我们就可以偷懒了。

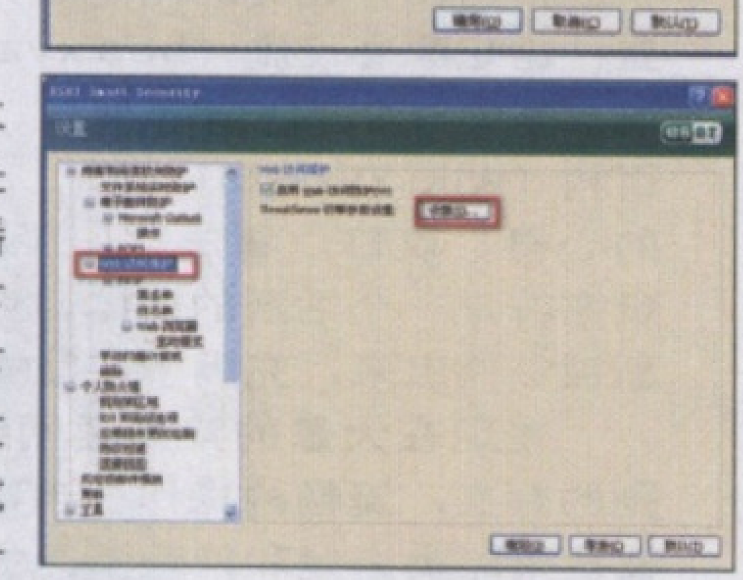
步骤一：

选择“文件系统实时防护”——右边的“设置”按钮。

在“对象”选项中，选择所有。

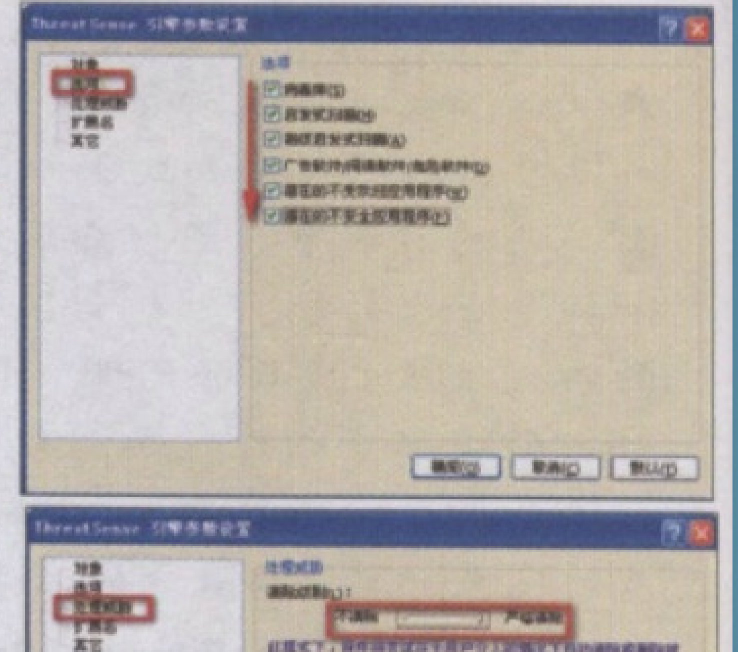
在“处理威胁”选项中，设置为“严格清除”。

步骤二：



现在大部分病毒都是通过网络传播的，例如：下载时不小心下载了病毒文件，或者下载的文件中包含了病毒。Web访问保护就是针对此类的保护项目。

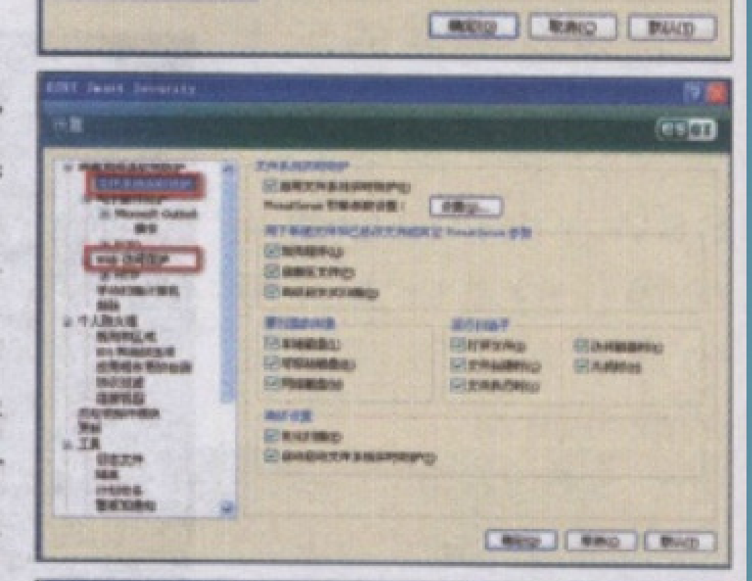
在“对象”选项中，选择所有。



在“处理威胁”选项中，设置为“严格清除”。

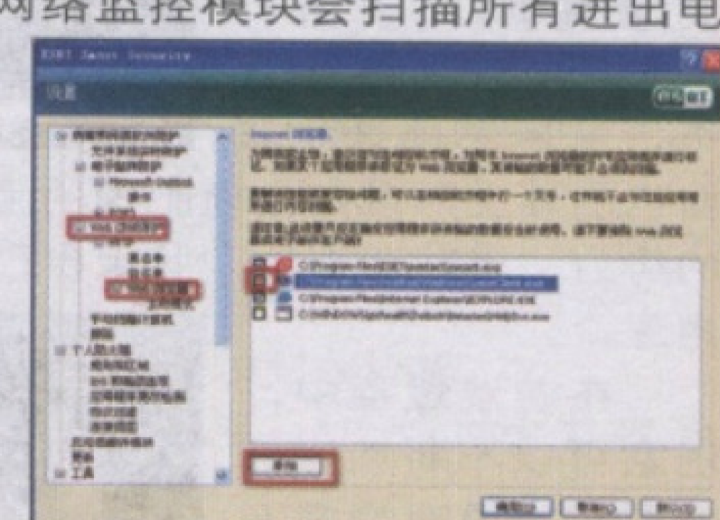
3.如何让ESET NOD32更省资源?

在默认情况下，为了保障计算机的安全，ESET NOD32的实时监控会扫描操作系统的每一个文件。在确保无毒之后才交给操作系统去执行。在这里我们可以对经常访问的一些正常文件做排除处理，让实时监控不予扫描来节省系统资源。



如果你的计算机安装了迅雷，使用迅雷下载时会用到.td的临时文件，并不断把下载的文件写入到.td的临时文件中。可以按下面的方法设置ESET NOD32不扫描此临时文件：

先打开杀毒软件界面，按F5进入高级设置树——排除.td为后缀名的文件。



高级设置→实时文件监控→ThreatSense引擎参数设置→扩展→将"td"（不包含引号）加入排除项

高级设置→网络接入保护→ThreatSense引擎参数设置→扩展→将"td"（不包含引号）加入排除项

4.如果某些程序被ESET NOD32拦截怎么办?

ESET NOD32的网络监控模块会扫描所有进出电脑的数据流，以确保没有木马等恶意程序被下载到机器中。但是某些正常程序因为这个可能工作不正常，比如有时候使用浩方对战平台，进房间后可能看不到其它的队友，你就可以在这里设置一下：进入ESET NOD32高级设置——Web访问保护——HTTP——Web浏览器——添加浩方主程序，在前面的小方框中打叉。

前面打叉的程序将不会被ESET NOD32扫描，因此可以解决绝大部分软件冲突的问题。



《大众软件》本期读者，可以登录http://popsoft.eset.com.cn获取半年期ESET NOD32安全套装激活码。注：请务必于2008年10月1日前注册使用。

游戏人才奇缺 引发就业风暴

——上海大学CIA全面打造游戏动画设计/程序开发精英

上海大学——国家“211工程”重点建设高校

朝阳产业 人才奇缺

最近的IT人才招聘会上，众多游戏设计公司纷纷开出月薪5000元的诱人条件，然而应聘者却寥寥无几。某企业人力资源经理表示：“大中专毕业生如果有一定计算机基础，同时又掌握游戏设计技能，企业是非常欢迎的。”

游戏产业是IT业中发展速度最快的一个领域，我国专业游戏开发人员不到2万名，仅上海3年内游戏从业人员缺口10万。据信息产业部门一项调查显示：游戏开发人员已经成为目前信息产业发展中最紧缺的人才之一。上大CIA游戏开发职业教育有学期短、费用低、学习模式先进、直接就业等优势，成为游戏一线人才的重要输出渠道。



上海大学：游戏开发精英的“孵化基地”

上海大学是国家“211工程”重点建设高校之一，是拥有理、工、文、法、史、经济、管理等学科门类及美术、影视艺术等学科的综合性大学。现任校长是中国科学院院士钱伟长教授。

自2004年以来，上海大学成教学院与我国著名数字艺术教育机构CIA数码合作，用重点大学的雄厚教育资源融合优秀动画企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育。2007年上海大学获批成为上海市高教自考动画专业（独立本科段）主考院校，上大CIA开发的系列教材也被上海市教育考试院选定为专用教材。2006年上大CIA荣获中国计算机用户协会和电脑报联合评选的“优秀培训机构”和“优秀游戏动画师资”两项殊荣，2007年底，上大CIA被批准为上海市紧缺人才培训“计算机CG创意设计”项目的主管单位。

500多家人才合作企业的常年订单，1000多家IT、通信、网站企业的合作，2007年平均90%的就业率，2000余名毕业学员进入盛大、九城、EA、育碧等名企就业。灵蝉科技人力资源部总监评价上大CIA学员素质高，学习能力较好，工作能力提升快；渲染农场（香港）认为上大CIA学员的动手能力和创新精神都符合人才的需求，并会优先考虑上大CIA的合格毕业生；魔比源（美资）认为上大CIA的课程体系能较好的和目前所应用的技术结合，在国内有一定的领先优势。

“上大CIA”已成为沪上领先、国内极具影响力的知名数字艺术教育品牌。

游戏人生不是梦

董博从游戏迷变成游戏动画设计师，他认为与学校的课程与就业有关。老师亲身实践，结合教材案案例来教学，使他获益非浅。他所在的班级目前已经全部就业，他也从一名游戏爱好者成为职业的游戏动画设计师。经过到游戏公司两年的打拼，水平得到迅速提升，现在董博接受一家高校的邀请，担任游戏动画专业的学科带头人。

崔岩自大学毕业后，在一家平面设计公司工作，收入不高，工作比较枯燥，他一直不满意所从事的工作。2005年进入上海大学CIA游戏动画专业进修，现在已经进入一个崭新的领域，在灿坤动画担任动画师。

招生要求：

年满18周岁，中专、高中以上学历，有计算机基础，热爱游戏动画，免试录取。

“学历”加“技能”双丰收：

学生在学习专业技能后，可获得上海大学结业证书、CIA专业证书以及多项国际权威资格认证如Maya、3DSMax国际认证证书，以及上海市紧缺人才《计算机CG创意设计》岗位资格证书、《国家动漫产业振兴基地》等认证证书。另外，学生入学后，可以利用业余时间同步自主报读网络大专课程，成绩合格，可以获得国家认可的大专学历文凭，让你实现学历和技能双丰收。

咨询报名热线：

上大CIA今年开设了游戏影视动画、游戏程序设计两个专业，目前报名十分火爆，将额满截止。报名电话：021－62539082、62535233；报名地址：上海市新闻路1220号上海大学成教学院B楼211室。网址www.cia-china.com www.shu.edu.cn/ad。P



PPLive出品中国首部网剧《Y.E.A.H》携手凤凰新媒体共闯Web 2.0

由PPLive、凤凰宽频联合出品的中国第一部网络互动栏目剧《Y.E.A.H》日前已顺利杀青，预计该剧将在9月上映。该剧由PPLive独家投资，凤凰卫视联合摄制，香港导演陈家霖和内地导演杨晓波联合执导，台湾明星林志豪、徐洁儿、张沁妍、邱逸峰主演，将内容将结合时下流行的话题和元素，预计52集，每集约15分钟，讲述了时装编辑Yoyoo、时尚买手Eason、模特Ann、IT宅男小何四人的合租生活，涉及众多网友关注的热点。据凤凰新媒体首席运营官李亚先生介绍，《Y.E.A.H》剧将利用最先进的在线视频互动技术，强调网友参与整个剧集的发展。该剧定位时尚，每五集有一个Open Ending——由观众和网友投票决定剧情走向。这个最大亮点，在5月初该剧开机时即被网友津津乐道，大众期待该剧带给网民全新的互动体验。此举超越了中国现有的影视操作理念，实现真正的Web 2.0：网友能够介入剧集情境，体验操纵故事发展的乐趣，悬念感十足。

靓丽华服时尚行 男女主角献真情

当女演员穿着时尚华服出现在影视作品当中时，总会平添一抹亮色，成为人们津津乐道的话题之一。据了解，《Y.E.A.H》是国内首部时尚顾问全程参与拍摄的剧集，全剧的时尚水准在国内屈指可数。张沁妍饰演的T台模特Ann不少服装造型堪称惊艳，为全剧增色颇多。通过前期样片可以看出，本剧的后期制作及美工包装等都完全突破普通电视剧水平，视觉效果值得期待。剧组将最后一场戏安排在朝阳公园拍摄，徐洁儿和张沁妍两位时尚性感的女主角坐在旋转木马上展露迷人的微笑。两位女主角的小女人可爱天真一面表露出来，惹得摄影师现场大喊“镜头都要被电坏了”。男一号林志豪以往的银幕形象一贯是硬汉型男，在本剧中他首次突破自己，饰演时尚感觉敏锐的同性恋Eason。此前意外曝光的剧照显示，林志豪与其它几位主角有突破尺度的亲昵表演。到底这些镜头会不会出现在最后的成片中，成为本剧的一个焦点。



卫视主持扮“自己” 本色出演很新奇

《Y.E.A.H》剧中，主角在成长的过程中渐渐进入凤凰卫视《娱乐大风暴》《名人面对面》等栏目。有意思的是，从该剧的官方论坛了解到，该剧凤凰卫视除了提供强大的制作团队以外，由多名凤凰当家主持人组成的演员阵容也是一大亮点，《锵锵三人行》的金牌名嘴窦文涛、当红资讯主播姜声扬、娱乐主播尉迟琳嘉三大才子携手《鲁豫有约》的知性主持人鲁豫、美女主播李辉两大佳人将在剧中扮演自己，凤凰卫视访谈节目作为虚拟情景穿插剧中。这将是五大凤凰主持人的首度“触网”，届时才子佳人会碰撞出什么样的火花，非常值得我们的期待。首度触电连续剧的尉迟琳嘉表示：“剧中出演自己和平时主持节目有很大不同，感觉自己有多重身份，感觉非常奇妙。”另一位主持人许戈辉则对《Y.E.A.H》的在线视频互动参与性表示了兴趣，她认为这样一个创新实际上给了观众更大的自由，每一个观众都是《Y.E.A.H》的导演。据了解，剧集周一至周五播出5集，周末进行网友投票，决定下周剧情走向和主人公命运。剧组已经拍摄好N种剧情，网友票数胜出的选项将成为剧情正式版。



女主角徐洁儿

PPLive节目单

电影类

功夫2（周星驰）
贵族
新宿时间（成龙）
女人不坏
出水芙蓉
画皮
花木兰
咏春拳
生化危机：退化
梅兰芳
十全九美
南京南京
破冰
野蛮的温柔
荒村客栈
回家的路
保持通话
查之女
李米的猜想
高三

体育类

NBA
欧冠
NFL（美式橄榄球）
英超
意甲
德甲
西甲
F1
CBA
中超
斯诺克上海大师杯
美国网球公开赛
上海大师杯（网球）
2010世界杯欧洲区预选赛
2010世界杯南美区预选赛

强强联合新模式 创新技术显优势

PPLive联合创始人兼执行董事李翀表示：作为全球最大的网络视频新媒体，此次与凤凰网的合作将开创新媒体行业的崭新商业模式，通过互动的形式增加用户黏着度与参与感，同时也为广告品牌提供了新的广告平台及营销渠道。长期以来，内地传统的影视操作重视播出阶段的剧情炒作和收视引导，观众只能被动接受剧情，导致影视剧炒作越凶，观众恶评越盛的局面。凤凰新媒体与PPLive此次试图回归Web 2.0本质，更多地关注网友个人诉求，让网友与剧集中主角的时尚生活深度共鸣，甚至直接演绎网友的现实生活。《Y.E.A.H》利用流媒体新技术将影视制作和网络平台巧妙融合，Web 2.0的社会化本质显露无疑。此次策划制作中国第一部网络互动栏目剧，不仅是网络视频新媒体PPLive与凤凰的一次强强联合，还标志着二家新媒体领跑互联网视频行业的雄心。

男主角林志豪

据iResearch（艾瑞）咨询数据展示，网络视频目前已经成为互联网新主流，成为网民生活的一部分。众多视频网站在带宽、品牌、用户体验等诸多方面竞争态势胶着。随着视频用户数量的不断扩大，视频网站需要付出更高的成本来满足更多免费用户的苛刻需求，视频内容的原创性和版权成为决定视频网站突围而出的两驾马车。

凤凰新媒体依靠凤凰卫视的独特资源，其专业的媒体制作能力和独有的明星资源优势让视频行业其他对手尚不成熟的草根制造相形见绌，长期在视频资讯、财经等方面领先其他竞争对手。

PPLive是一家服务于全球华人的视频新媒体，是目前国内知名度高、用户数庞大、覆盖面广的P2P网络视频软件，拥有超过8500万的庞大用户群体。PPLive凭借长期的内容投入，采用自主研发的智能、高效、低成本P2P流媒体技术，7×24小时地向全球8500万用户，提供清晰、流畅及高品质超过800路的视频实时直播，同时在线人数超过百万，在体育、娱乐、影视等方面也有丰厚的资源。而此次二家新媒体打出原创视频大旗，涉足娱乐内容的专业制作，与凤凰宽频现有的资讯、财经、历史、军事内容互补，延伸出更加完整的产品线，也为PPLive巩固了在娱乐影视资源方面的地位。



此次PPLive与凤凰卫视的合作是继之前在内容方面的合作后的一次升级，也可以看作是新媒体与传统媒体的一次碰撞。凤凰卫视强大的制作能力、品牌影响力，将为PPLive带来更多的优质内容资源，而PPLive的创新能力、庞大的用户群体，也将为凤凰卫视注入新鲜的活力。这种突破式的尝试，也足以见得传统媒体与新兴媒体优势互补合作的未来媒体发展趋势，这样的联合将使竞争者面临更大的压力。

本次网剧模式的推出，相信会为PPLive和凤凰卫视带来电视剧拍摄及播放模式上革命性的变化，同时也为互联网观众带来新的惊喜。目前，PPLive仍在努力发展与各类合作伙伴之间的合作，并积极探索市场机会，以求提供给用户更佳的网络视频服务。P



动漫类

火影忍者疾风传
圣斗士星矢极乐净土篇
机动战士高达
地狱少女

电视剧

李小龙传奇
纸醉金迷
我的团长我的团
我的青春我做主
阿鼻剑
大秦帝国
卫生队的故事
家有儿女5
吴承恩与西游记
珠光宝气
少年四大名捕
胡雪岩的厨娘
他们生活的世界
伊甸园之东
老千
终结者前传
迷离档案

综艺类

2008快乐男声
第45届电影金马奖
第43届电视金钟奖
2008TVB8金曲榜颁奖典礼
第17届金鸡百花电影节
2008绝对唱响
2008我型我秀
第65届威尼斯电影节颁奖典礼
日本红白歌会

注：节目预告单以实际节目为准，更多节目敬请浏览WWW.PPLIVE.COM。



头牌新闻

大型网页游戏《乐土》开创业内合作运营新模式

■本刊记者 北四环组



台湾省乐升公司董事长兼CEO许金龙接受本刊专访

日前，成立于2000年，主要专注于家用视频领域的乐升公司发布消息，宣布旗下大型网页游戏《乐土》终于找到理想中的合作伙伴，乐升将与万维天空（Tkgame）各自拿出一定比例资金，持股共同成立合资公司Joint Venture。至此，起始于今年年初，历时数月的《乐土》合作案终于宣告尘埃落定 。乐升科技是获得索尼、微软和任天堂等公司授权的研发商，并推出了众多在全世界热销的娱乐软件产品。最近成功完成梦工厂动画电影《功夫熊猫》同名游戏产品的开发，乐升总部在台湾省、北京、苏州、上海设有分公司，各分公司所侧重的方向不同。本刊记者对台湾省乐升公司董事长兼CEO许金龙进行了专访。

大众软件：乐升公司选择天空作为合作运营活动的初衷是什么？

许：乐升不想只做游戏研发商，我们是想做参与运营的研发商。我们认为，作为研发商，需要与运营商通力合作。现在的现状是：研发与运营是分割开的，我认为应该彻底改变这样一个结构，要做参与运营的研发商，将市场当作自己的份内事，而不是与运营商对立。天空长于平台，我们优在研发，双方的合作是真正的优势互补。成立合资公司共同运营《乐土》，代表我们和天空对这款游戏的尊重和决心。

大众软件：为什么说《乐土》是一款“闪游”，而不是普通的网页游戏？目前国内网页游戏基本采取免费模式，《乐土》呢？

许：“闪游（Flash online game）”是指运用Flash技术做出的网页大型线上游戏，这个概念是我们提出的，因为找不到其他更好的词来定义。闪游类似MMORPG大型游戏，其与传统网络游戏的不同就在于它没有客户端，而与普通网页游戏的不同在于，它是大型的线上游戏。《乐土》这款游戏，光研发我们就投入了600人，6年的时间用来钻研技术，这样的投入目前其他网页游戏是做不到的。采用Flash做游戏风险很大，要克服很多安全系数，为此我们做了很多努力。运用Flash技术，真正去做出一个大型的无客户端网游，坚持不需要下载客户端，我们是第一家。也出现过竞争者，想用Flash技术去做，但基本都被淘汰了，由于有些技术无法克服，导致他们最终放弃无客户端的初衷。《乐土》也是免费模式，这款游戏是我们专为内地市场而开发，所有海外版本的开发排在后边，内地是第一的，我们希望在内地能够获得成功。

大众软件：乐升为什么不考虑做3D的MMORPG？

许：我们已经在着手开发3D的MMORPG，但还没到宣布的时机。乐升在不断挑战3D极限，TV游戏《变形金刚》的美术全部是我们做，我们的美术水平在全球同业内可以称得上是一流。另外，我们最新制作的《功夫熊猫》游戏，在美术表现上也证明了我们的实力。MMORPG是一块大市场，容易获得成功的市场，经过一番团队内部的讨论，在2005年时候我们开始考虑向这方面调整。我们与日本公司进行深度的合作，日本公司参与，但所有的权力属于乐升，这样的合作模式在游戏历史上没有出现过。预期明年年底这款游戏会问世。P



晶合热点

德国莱比锡游戏展开幕



2008年8月20日，德国莱比锡游戏展正式开幕。在E3取消向公众开放之后，莱比锡游戏展就成为面对公众开放的规模最大的游戏展会。由于《暗黑破坏神3》《星际争霸 II》《街头霸王 IV》《古墓丽影——地下世界》《辐射3》《巫妖王之怒》等诸多单机和网游大作已经临近完成阶段，此次的莱比锡游戏展上这些游戏都将公布最新进展以及上市计划。本刊将在近期对莱比锡游戏展的情况进行详细报道，敬请关注。

完美时空上市周年庆典8月开启

为庆祝完美时空成功在纳斯达克上市一周年，由完美时空举办的“快乐游戏，感谢有你”大型上市周年庆典活动于8月4日正式拉开帷幕。与此同时，此次庆典活动的官方专题也在第一时间于完美时空官方网站与广大玩家见面。这次庆典活动从8月4日开始，活动期间完美时空准备了精彩纷呈的内容，以回报广大玩家长期以来的厚爱和支持。《武林外传》《完美世界国际版》《诛仙》《赤壁》《口袋西游》等多款游戏会推出丰富多彩的线上线下活动，完美时空还将在整

个活动期间向旗下用户送出三重大礼。玩家只要在活动期间注册完美时空账号或者进行充值，就有机会获取完美时空送出的礼品。与此同时，完美时空旗下的多款网络游戏也推出内容更新。《诛仙》定于9月开启师徒系统，增加了更丰富的游戏设置。《武林外传》也于7月推出了全新资料片《风云再起》，推出不记名制PK的万人乱斗、全新高阶地图幽灵船以及四大系列新装备在内的六大玩点。《武林外传》还开展了“老玩家回归领大礼”的活动。《热舞派对》则于近期推出2.0版。


《热舞派对》2.0将进一步提高画面水准


《口袋西游》的操作方式将更加人性化

第二届中国电子竞技产业国际高峰论坛媒体见面会在京召开

2008年8月1日，中国国家体育总局、中华人民共和国新闻出版总署在北京联合召开了第二届中国电子竞技产业国际高峰论坛媒体见面会，会上通报了当前中国电子竞技产业的状况以及第二届中国电子竞技产业高峰论坛的筹备情况。中国奥委会副主席、本届论坛组委会副主任何慧娴出席并做了重要讲话，何慧娴指出：“在过去的5年里，中国的电子竞技运动在法制化、规范化的发展道路上迈出了重要而坚实的一步。但在看到成绩的同时，我们也要清醒认识到行业本身的基础薄弱。”新闻出版总署音像电子和网络出版管理司副司长寇晓伟也在会上表示，希望通过类似的论坛进一步促进这个产业不断向前发展，同时，寇晓伟肯定：电子竞技产业世界的最高点一定是在中国。第二届中国电子竞技产业国际高峰论坛由中国国家体育总局、中华人民共和国新闻出版总署共同主办，论坛将于2008年11月17日正式在北京召开。

MySpace正式启动亚洲区游戏开发竞赛

全球最大的社交网站MySpace宣布在亚洲范围正式启动“亚洲区游戏开发竞赛”——“TheGame08”（www.myspace.com/thegame08）。即日起，聚友网（MySpace.cn）将联合MySpace日本、韩国和印度，让开发者一展才华，在MySpace开放平台上开发创新的游戏应用。聚友网作为国内社交网站中开放平台的领跑者，早在今年1月2日即推出开放平台“MDP（MySpace Developer Platform）”，并于4月2日宣布对OpenSocial的支持，也是国内最早加入OpenSocial的技术平台。在TheGame08中，聚友网联合



MySpace日本、韩国和印度，不仅因为MySpace在这3个国家都分布有站点，更是看重其在亚洲互动娱乐和技术开发领域的领先地位。MySpace产品及战略部高级副总裁Steve Pearman对TheGame08寄予厚望：“MySpace正在定义未来的在线娱乐游戏产业，我们提供了一个全球化的平台，让那些出类拔萃的开发商/开发者们在上面展示他们杰出的创新成果。同时，也希望通过本次大赛获得一些独具匠心的游戏开发应用。”

魔兽账号被封案九城败诉

2008年8月13日，备受业界内外人士瞩目的“玩家控告上海九城非法冻结《魔兽世界》账号”案件初审结果宣判，运营商第九城市败诉。对此审判结果上海九城发表声明表示尊重司法判决，但积极准备提请上诉。在声明中，九城重申玩家“利用Bug获取非正当游戏利益属于违规行为，将接受惩罚性的账号冻结处理”。表示此举“获得了绝大多数玩家的认可，认为是对广大玩家权益的保护”。目前此案尚处于上诉阶段中。本刊认为，保护玩家的权益无疑是重要的，但如何区分玩家的合法行为和非法行为，保障大多数人的合法权益，保护游戏的公平和谐环境，应是此案接受审理时需要时刻考虑的准则。而且个案的成败并不足以说明对于虚拟物品归属权保护纠纷有了可遵循的权威案例，在虚拟财产物权的法律解释明确出台之前，此类案件的结果缺乏典型意义。



晶合新作

《星际争霸Ⅱ》争夺尘埃落定

2008年8月13日，美国暴雪娱乐公司和网易公司共同对外宣布，双方达成合作，将暴雪娱乐旗下的《星际争霸Ⅱ》《魔兽争霸Ⅲ》以及为上述游戏提供在线多人互动服务的战网平台在中国大陆的独家运营权授予网易的关联公司上海网之易网络科技发展有限公司，并且双方成立合资公司，以提供游戏运营的技术支持等服务，为国内玩家提供一流的游戏体验。许可权从《星际争霸Ⅱ》在中国大陆正式商业运作开始，将为期3年，另外双方可以自愿续约一年。根据协定，上海网之易公司将在许可期内支付依收入额计算的版税，而网易公司将分阶段支付一笔许可费，并且为与

合资公司有关的特定付款以及经营支出提供资金及担保。同时，《星际争霸 II》的代理发行权也将归属网易，但对于外界关注的代理权金数额，暴雪仍旧表示目前只是达成了合作意向，具体金额尚没有确定，也不方便透露大致数额。不过由于国内流行免费且不问盗版的竞技平台，战网与竞技平台如何竞争，将是未来暴雪和网易需要共同面对的问题。



晶合人物

张载豪（Moon）

继WCG中国总决赛结束之后，韩国的WCG总决赛也已经决出冠军归属。尽管同样需要面对版本调整带来的影响，但著名选手张载豪（ID：Moon）并没有像他的老对手李晓峰（ID：Sky）一样未能出线，而是过关斩将，一路杀入决赛，最终夺得WCG韩国总决赛魔兽项目冠军，并将前往德国争夺最后的总冠军。对于Sky的意外缺席，他表示深深的遗憾，同时也表示尽管Sky未能出线，但其余的中国选手也将具有充分的夺冠实力，他将严阵以待。



张载豪（Moon）韩国夺冠



晶合声音

“3G时代的来临给了手机游戏崛起的新机会，我想这是我们该浮出水面的时候了。”

尽管已经在手机游戏开发领域奋斗多年，但格锐数码对于普通用户来说还是一个默默无闻的名字。不过在刚刚结束的上海ChinaJoy娱乐展上，格锐数码却是仅有的两家手机游戏参展商之一。在谈及为何选择这个时刻改变多年默默耕耘的状态，开始发力扩张的问题时，接受采访的格锐数码总经理陈刚用开头的话回答了记者的提问。众所周知，中国的3G技术标准TD-SCDMA目前仍旧处于测试状态，距离实用化还有不小的距离，是什么给了格锐数码如此的信心呢？陈刚回答：“3G技术带来的产业升级只是一个突破性因素，不过此前对于行业SP的严格监管、盈利渠道的成功多元化拓展、多年以来的技术和产品研发积累，都是让格锐数码可以在此时骤然发力的基础。另外一个重要原因，是格锐数码从创立起就埋头经营开拓，一直处于盈利状态，产品在韩国、东南亚地区和欧洲市场都获得了不小的成绩。特别是在今年6月，格锐数码在英国成立了分公司，主要负责开拓欧洲手机游戏市场和开展与当地运营商之间的合作工作，可以说成功拥有了自己的海外市场开拓机构。这样的条件下，选择在暑期的上海ChinaJoy游戏大展上出击，是水到渠成的事情。”



格锐数码总经理陈刚



晶合快评

一场音乐会的弦外之音

■本刊记者 冰河



2008年7月16日，以《魔兽世界》的游戏原声音乐为主要演奏内容的管弦交响音乐会在上海东方艺术中心成功举办。我知道的确有不少忠实的“魔兽”玩家前去捧场，演出效果也的确值得赞叹。但作为一场音乐会，演完了也就完了，原本没必要再整出什么突破性的意义来。不过当8月19日央视音乐频道重播了这场音乐会的现场实况之后，引发的反应却实在有些让人始料未及。有些人高呼“这是一次伟大的突破，几年来央视一直是游戏内容节目的禁地，这次演出能得到重播，意味着游戏也可以堂堂正正跨入艺术的殿堂”。也有些人哀叹：“这是什么实况啊，凡是涉及到游戏内容的画面一律转向观众，也没有介绍音乐的相关背景播出。按照音乐会曲目的播出规则，介绍一定的音乐故事背景是必要的。没有这些背景介绍，除了旋律之外，谁知道《魔兽世界》是个什么东西？我热爱古典音乐的父亲听了半天，还以为是瓦格纳的《尼伯龙根指环》一类的歌剧呢，还问我什么时候转了胃口对古典音乐感兴趣了。”

抛开这场音乐会在央视播出究竟有多少的广告成分在内不说，这场音乐会引发的两种评论倒是清楚地反映了游戏行业所面临的现实两端。其一是游戏中的确包含不少值得欣赏的艺术内容，无论是音乐、画面还是剧情，都具有足以服众的艺术价值，可以让严谨的古典音乐爱好者接受。另一方面，这些具有艺术价值的东西又在被竭力从其原有的游戏背景中剥离开来，使得其原有的艺术价值和感染力大打折扣，而游戏也就此和艺术分离，始终处于“难登大雅之堂”的状态。所以，无论是为了央视播出一场游戏作品原声音乐会而欢呼雀跃的，还是唉声叹气的，都还请平静一下吧。艺术始终是艺术，不会因为被某些“权威”认定而变得更加高尚或者低俗一些。当然如果有人过分热爱古典音乐或者芭蕾舞，连续欣赏个十几天不幸身亡，他一定不会被冠以“高雅艺术害人不浅，某爱好者过度沉迷身亡”的标题而大肆宣扬。而当我们听到“姚明也爱玩《魔兽世界》”“奥运蛙王北岛康介透露夺冠因Wii游戏协助训练”这样的新闻时，也大可不必激动，而是一笑置之。玩游戏与生活中的失意并没有必然联系，同样与生活中其他成就也没有必然联系。对于传统意义下的艺术，我们已经拥有成熟的理解和态度。在要求外界给予游戏这个数字时代的新事物公正待遇之前，我们也需要有一个平和成熟的心态。

所谓老古板或者小P孩，很多时候不过是一个心态在不同年龄的相同表现而已。

口胡兔归来 雷曼之疯狂兔子2

RAYMAN RAVING RABBIDS 2

■北京 桀桀桀

嘿，朋友们！看到这样一篇前瞻你是否觉得十分诧异？是的，我想你们中的大多数已经对《雷曼之疯狂兔子2》（以下简称为RRR2）会不会出和什么时候出PC版彻底失望了。唉，有什么办法？Ubisoft拿它最值钱的明星和任天堂签了限时独占协议，所以我们只能等Wii版发售整整一年后才能在PC上看到这些贱到不行的口胡兔。而且别高兴太早，Ubisoft这次的移植可有点三心二意，八成是被兔子们给“口胡化”了……

可怜的雷曼，他能做些什么？

在《雷曼——疯狂兔子》中，兔子们试图把雷曼囚禁在自己的世界里，但口胡大王的努力最终失败了。现在，他们又在自己疯狂的脑袋里打起了统治地球的主意。口胡兔们在一家大型购物中心里建立了空间穿梭的基地，准备去世界各地实施他们的捣乱计划。不过雷曼是不会让他们轻易得逞的，他乔装打扮成疯兔的一员，准备从内部阻止他们的疯狂行为。



游戏从这家购物中心开始……

是的，理论上是这样一个故事，但你在任何一款RRR2的包装封面上都看不到雷曼的影子。前作中，雷曼可是响当当的主角，每个小游戏都只能控制雷曼去完成。但在RRR2里，雷曼已经彻底沦落到和口胡兔一样下等的地位。这是因为RRR2的设计是紧紧围绕Wii的合家欢性质进行的，现在的小游戏不再只有雷曼参与，而是最多支持4人联机。开始时，你可以从4个造型古怪的口胡兔以及雷曼中选一个作为自己控制的角色进入游戏。每款游戏都支持4人的联机配合或对战，当然一个人也可以玩下去。

比起Wii版，PC版少了什么？

嗯，这是个有意思的问题。你能想象RRR2的PC版用什么作为载体么？CD-ROM！显然这是个不够完美的移植。在Wii版中，玩家首先要跟随兔子们去世界各地捣蛋，此外，服装店、音乐盒和射击也是你无法错过的挑战。换装系统提供了种类繁多的衣服、装饰，让你把雷曼和兔子们“打扮”起来；射击游戏共有5关，玩法和前作基本相同，但增加了双人模式（双人对战比的是分数，玩家生命无限，不会死亡）——这一切都和RRR里的监狱场景是一样的。



是的，雷曼只是可选的角色之一

可惜的是，这些有趣的游戏在PC版里统统不见了！据悉，PC版仅保留了Wii版环游世界模式里的16个小游戏，没有射击模式，连小游戏的数量也有大幅度缩水。由于移植自Wii版，画面效果也比前作打了折扣。天啊，希望正式版发售时可以证明这些消息都是假的！



与Wii版一样支持4人挑战

雷曼之疯狂兔子2
Rayman Raving Rabbids 2

游戏类型：益智 **制作：**Ubisoft Paris
发行：上海育碧
上市日期：2008年10月 **推荐度：**★★★☆

那么，我们还能玩到什么？

给客人送菜！

餐馆里有个大胃王饥肠辘辘，贱兔们要做服务生为他送菜。碟子里的菜越摞越高，保持不住平衡就搞得满地狼藉。如果你刹不住车还可能从阳台上掉下去……

不要被老板抓到！


是的，口胡兔们也知道这条规则，老板不在就偷懒！

好了，就算PC版不够厚道，你也能玩到一些有趣的口胡兔游戏。最后，如果让我们为口胡兔许个愿，我们希望RRR2的续集《雷曼——电视派对》早日登陆PC！



读者们，来见见Ayumi。你们看——她有着凸凹有致的傲人曲线和蜂蜜般细滑诱人的肌肤，犹如爱琴海一样湛蓝的眼睛熠熠生辉，一头稻穗般灿烂的金发随风舞动，更引人注目的是她那性感挑逗的着装，让你不禁暗叹：为何这么完美的可人儿往往只能诞生于游戏中呢？更令人惊异的是，这个极具日式卡通风格的人设居然出自俄罗斯制作组之手。你们知道，俄国佬和他们的欧洲同僚一样喜欢鼓捣些RPG，但这次初登舞台的Ayumi却是一名不折不扣的动作英雄。

鬼刃
财宝猎人Ayumi的寻宝之旅

■北京 守望堡的蚕宝宝

她的目标

很久很久以前（好吧，Ayumi的故事的确比较老土），宇宙由光明与黑暗之神共同统治。但和谐的日子总是无法长久，这两兄弟老想着比个高低，终于反目成仇，世界大乱。人类也因此饱受了几个世纪的苦难，结果当然是光明之神将黑暗之神封印于上古神器中，不过由于神器间的互相作用，精疲力竭的光明之神也不得不遁入另一件神器之中。这两件神器被存放到一座巨庙中，任何敢于触碰这两件圣物的人类将受到诅咒，黑暗之神的邪恶力量也会因此苏醒。若干年后，我们的女冒险家Ayumi无意中发现了一张藏宝图，图中标示了神器的所在地。现在她面临的是此生中最具有挑战性同时也是最危险的一次冒险，与此同时，她就如传说中一般受到了邪恶力量的诅咒……

这就是有“女版但丁”之称的财宝猎人Ayumi

她的武器

可远可近的枪刃赋予了Ayumi多变的格斗技巧。Ayumi可以快速地在各种格斗风格间切换，当玩家靠组合不同的攻击技能形成连续技时，还会出现特殊的终结技使整场战斗一气呵成。每种格斗技巧都有三个等级可供提升，例如第二级手枪技能能扩大攻击范围，而最高级不但可以大幅提高伤害，还可以射出爆炸箭，威力无穷。若想提升技能就得收集秘密地点中的硬币，硬币分为银、金、宝石三个级别，分别对应不同的技能等级。要抵达秘密地点通常需要完成高难度的跳跃，只顾匆匆赶路的玩家肯定是无法把它们一一找齐。


看见左下方的圆形技能环吗？点击它就可以随意转换格斗风格了

她的能力

你们已经见识了Ayumi那出类拔萃的外表，让我们看看这位动作新星究竟有哪些真本事吧。Ayumi的职业是财宝猎人（没错，就是脑子里只有地图和宝箱的冒险狂），而她手中的一对枪刃也再次验证了动作游戏主角挑选武器的不变真理——拉风第一。古代也好，未来也罢，冷兵器（往往是附了魔的）总是不离手的。Ayumi的这对枪刃虽是枪与刀的结合，但也并非首创——我们那位无人不知的Squall（FF8）大帅哥就是使用的类似的武器，只不过Ayumi的枪刃是成对的，耍起来更加绚丽夺目。

升了级的枪刃附带的烈焰效果

她的魔法

单纯地舞刀弄剑未免单调了点，若想增加战斗的变数外加对玩家造成视觉冲击，魔法自然是少不了的。在游戏的开始，玩家只能使用少数的几个法术，直到玩家获得了足够的经验点数才能激活全新的法术。对魔法的选择不但能打造出不同的战斗风格，甚至还将决定Ayumi的善恶阵营归属，从而导致游戏最终出现不同结局。从目前的资料看来，游戏的魔法设定还是相当传统，例如治愈术、火球术、闪电术、冰箭术、传送术等居家旅行之必备法术。制作组也声称要看到更多法术，只有期待正式版的表现了。

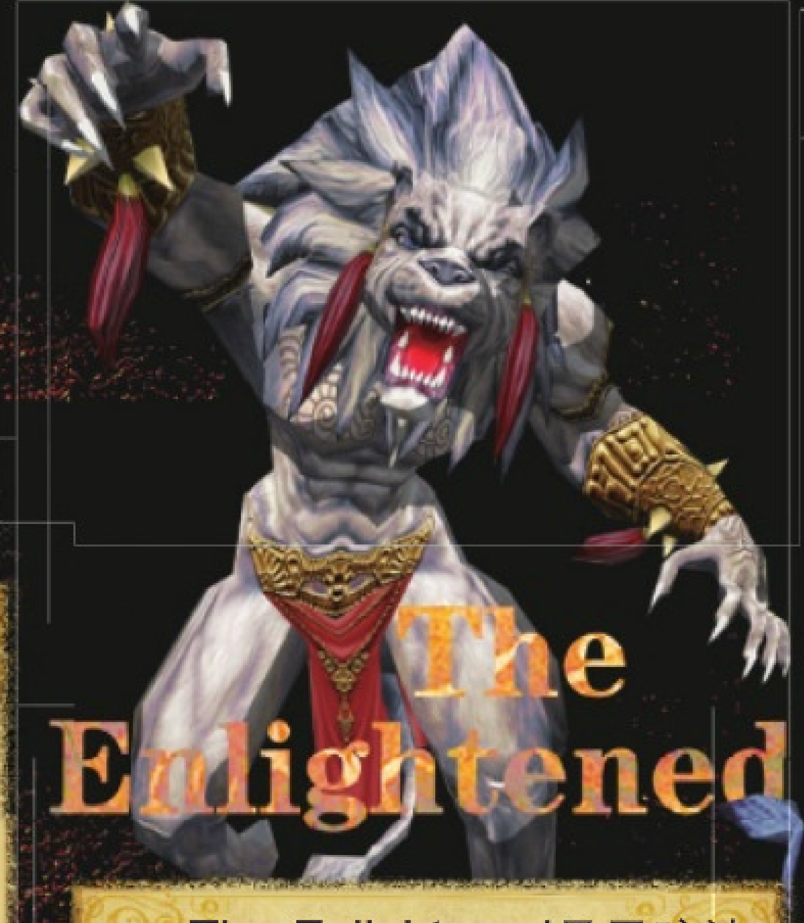
Ayumi在积攒怒气值

鬼刃
X-Blades

游戏类型：动作　**制作：**Gaijin Entertainment
发行：SouthPeak Interactive
上市日期：2008年11月　**推荐度：**★★★★



Jay是一个爱冒险的热心肠小伙。玩家在神庙之岛上遇见了他，当时Ayumi被一个陷阱给困住，正是Jay将她解救出来。随后心地善良的Jay一直在努力帮助Ayumi解除她所受到的诅咒，并与她共同对抗黑暗势力。Jay虽然年纪轻轻，但作战经验却相当丰富，最擅长的武器就是他的双拳，此外还能使用爆炸法术。



The Enlightened是黑暗神器的守护者，这位魔法大师能使用各种魔法，包括那些鲜为人知的强力法术，例如能将敌人掷出数尺之外的光剑魔法就是他的拿手好戏。和其它法师一样，他会尽可能地避免近身战斗，唯一能打败他的方法就是黑魔法或火魔法。

The Dark One是光明神器守护者，哪怕是最强力的魔法也无法伤它分毫。玩家只能祈祷挥剑时能出现致命一击，从而打破它的防护罩才能对他造成伤害。但这仅仅是传说，因为前去挑战它的人没有一个能活着回来……



她的攻击

游戏中的战斗十分讲究相生相克，每种怪物都有其弱点，施以针对性攻击或魔法才能产生理想效果，例如黑魔法对抑制光魔法往往有奇效。而火球术、冰霜陷阱和闪电术虽然伤害可观，有时传送法术同样能起大作用，特定情况下将几种法术配合使用效果惊人。例如遭遇群敌包围时先放冰箭术将敌人冻住，紧接着再放地震术或以枪刃横扫能够瞬间清除大批小怪。Boss战时要求更为严格，如果战术不对几乎无法对其造成任何伤害。游戏中Ayumi通过消耗怒槽来施放各种魔法特技，每次当她成功击中敌人时都可以自动回复少许怒值（攻击自己也行……）。随着怒值的持续增长，可施放的魔法特技都会自动浮现在怒槽条旁，玩家按下对应热键即可施放，消耗的怒值会自动扣除。


击中敌人就能获得怒槽值

她的足迹

守望堡位于在无尽海洋中心地带的岛屿上，根据地图所绘，两大神器就藏于其中，但没有人知道详细的所在地。多年以前，岛上的先民曾创建了繁华一时的文明，但在两神交战中已经陨落，只有残败的遗迹还能找到昔日的影子。Ayumi的此次冒险虽然全在岛上展开，但只有深入其中才会发现别有洞天。制作组可谓“日漫”到底，每个区域的画面都充满了日式卡通风格。

太阳神庙



太阳神庙是冒险开始的地方，以前从不被人所知，只在Ayumi的藏宝图有标记。神庙的上方由镶满玻璃天窗的穹形屋顶所组成，阳光从窗口穿射进来时被分离成千万光束，耀眼异常，太阳神庙因此得名

天堂之路

通向守望堡的必经之路，由蜿蜒盘旋的阶梯组成，架空于山谷之中，实乃一大奇观。阶梯下方即是万丈深渊，若想通过须有莫大的勇气，隐匿其中的虚假台阶让你一个不小心就尸骨无存







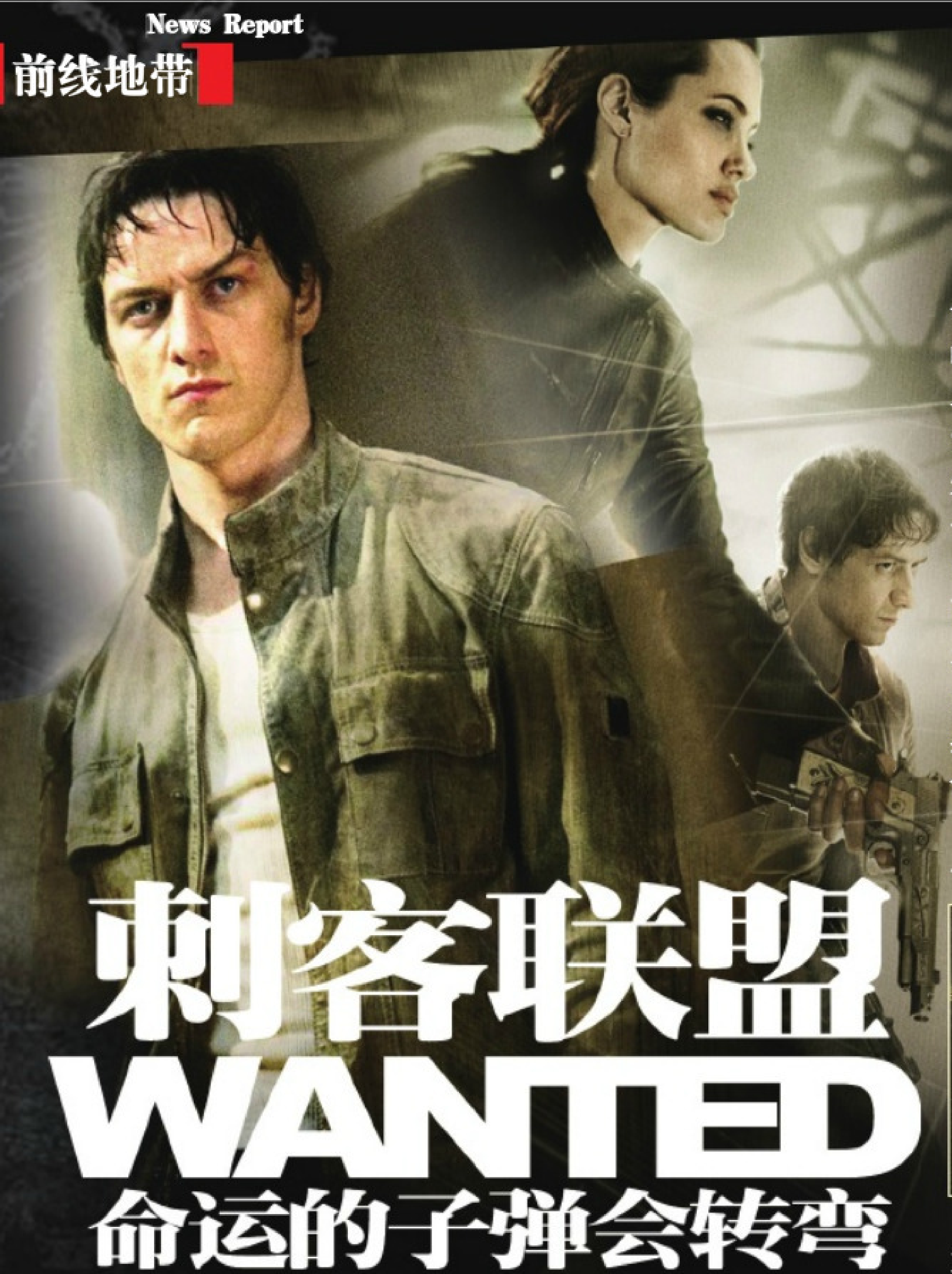




弯月桥


弯月桥是守望堡的最佳观景地点

最后，该是Ayumi暂时向大家道别的时间了。再罗嗦一句，Ayumi即将展开的冒险就如她的外表一样璀璨艳丽，PC平台如此亮丽的画面可不多见哟。喜欢吗？喜欢就冬季再见咯。



刺客联盟 WANTED
命运的子弹会转弯

■北京 桀桀桀

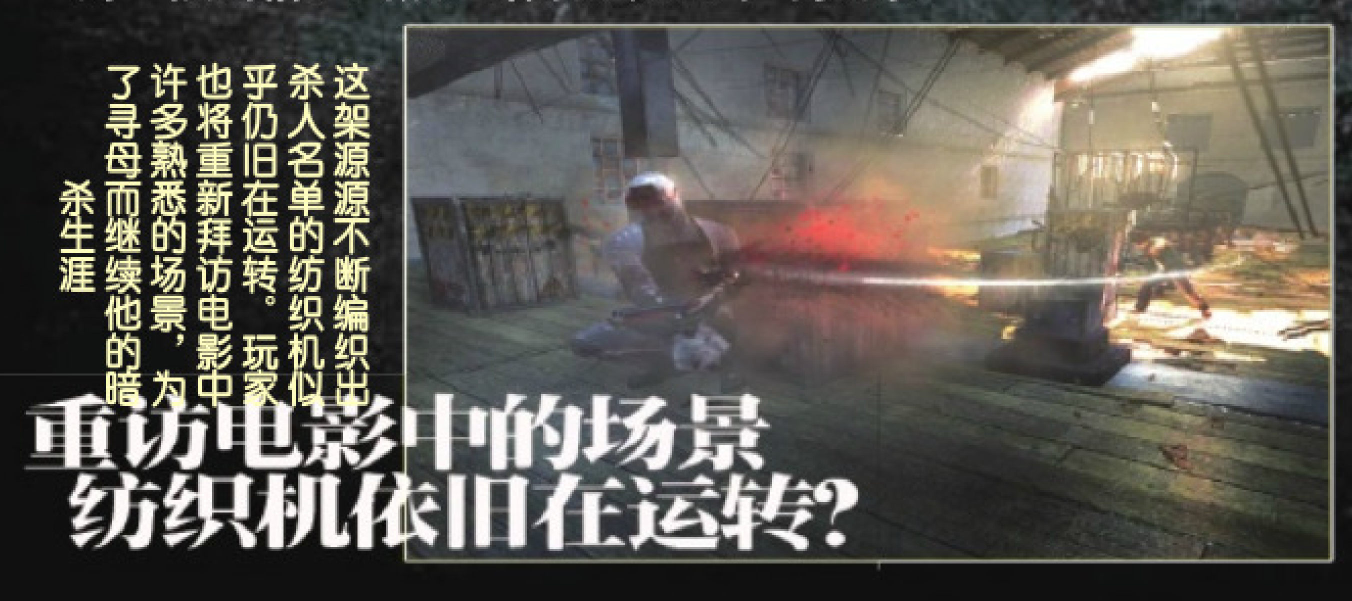
自从《黑客帝国》在吴导的慢动作拍摄基础上开创了“子弹时间”的概念后，这一极具视觉冲击力的特效便被电影和游戏所广泛运用，时至今日大有泛滥之势。既然大家对慢镜头的子弹轨迹和时间静止之类的东西已经屡见不鲜，于前不久上映的动作片《刺客联盟》又设计出另一哗众取宠的特效——会拐弯的子弹。听起来有些匪夷所思吧？但商业片嘛，不必苛求太多，打得华丽，看得热闹就罢了。什么？还没过瘾？那不如来试试这款同名改编的游戏吧。

刺客联盟1.5 Wesley的寻母之路

游戏的剧情紧接的电影的末尾——为了照顾那些还尚未观赏此片的玩家，笔者在这就积点口德，不剧透了吧。我只能说，我们的主角Wesley的战斗一刻也没停止……制作组认为这款游戏是《刺客联盟1.5》，因为它并非跟随原漫画的脚步讲述其后的故事，而是杜撰了Wesley寻找母亲的一段剧情，当然，暗杀也是必不可少的。

命运掌握在你自己手中，这绝对是一款让你有不同感受的射击游戏

重访电影中的场景 纺织机依旧在运转？



这架源源不断编织出杀人名单的纺织机似乎仍旧在运转。玩家也将重新拜访电影中许多熟悉的场景，为了寻母而继续他的暗杀生涯

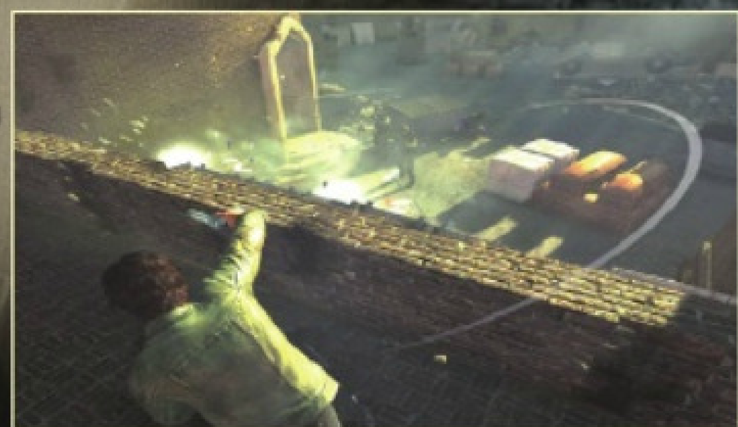
掩护系统 躲避与射杀

游戏采用制作组开发的“柴油机引擎”（Diesel engine，代表作《幽灵行动之尖峰战士》系列）的改良版本，除了提升画面表现，制作组为游戏打造了一个焕然一新的掩护系统。由于这是一款以暗杀为主题的游戏，掩护系统便自然而然成为其核心。在游戏场景中分布着各式各样的隐匿点，玩家通常需要灵活地在各个掩体中互相转换才能躲避敌人凶猛的火力。玩家也可毁灭、移动甚至自行创造掩体，这也将是游戏中有意思的一个环节。



游戏场景中有大量的掩体，善于利用掩体才能躲避敌人凶猛的火力

在试玩关中，主角蹲伏在掩体之后，玩家有两个选择：一是利用一个漂亮的侧翻躲到最近的另一处掩体中，二是从掩体后现身进入“暗杀时间”状态——好吧，这又是个类似于“子弹时间”的东西，你会发现敌人就像泡在水中一般行动缓慢无比。还犹豫什么？让炽热的子弹来个飓风似的扫荡吧。如此霸道的“暗杀时间”当然不会持续很久，若想再次聚集能量条就得善于利用游戏的掩护系统——当玩家从一个掩体转到另一个掩体时，暗杀能量条就会渐渐增长。



居高临下是个不错的主意

弧线子弹 360度的射击体验

就如本文开头所述，“会拐弯的子弹”是电影最大的噱头，游戏自然也要将这一特色加以利用。若想让子弹在空中形成迷人的弧线，从而将那些躲在掩体后、潜伏于墙角或是鬼鬼祟祟难于追踪的敌人逐一击毙的话，也需要耗费暗杀能量条。当玩家启动弧线子弹后，会从枪中射出一道弧形光线，这时玩家可以改变弧线的方向，任意选择你想射击的敌人。如果弧线的方向设置得当，还可以连续击杀数个敌人——就如同在电影中看到的一样。



玩家可以改变弧线的方向，至于如何操作，现在还不得而知

刺客联盟
Wanted

游戏类型：动作　**制作：**GRIN　**发行：**Universal Studios
上市日期：2008年12月　**推荐度：**★★★☆

虽然《刺客联盟》的电影已上映，但游戏的开发工作尚未完成。这在电影改编的游戏中还真是不多见。从试玩关来看，游戏的场景设计饱满生动、互动性高，似乎不像其他电影改编游戏一样敷衍了事。掩体和弧线子弹的运用也显得很有新意，快节奏的刺杀更是令人血脉贲张，但究竟如何操作子弹的弧线只有等游戏发售后才能知晓了。最后，由于制作组将精力全部用于单人关卡的制作中，所以游戏并不包含联网模式。



自由国度
Free Realms
发行：Sony Online Entertainment
制作：Sony Online Entertainment
类型：网络　**上市日期：**2008年第3季度
推荐度：★★★★

自由国度
Free Realms

■北京 奥杰

如今，市面上的电脑网络游戏越来越多，大有超过单机游戏的趋势。其中，不乏经典之作，当然也有浑水摸鱼效仿他人的作品。总体来说，绝大多数网络游戏的模式都是相同的，在线互动、按时缴费，或者无须缴费便可进行游戏，但是需要将真实货币兑换成虚拟货币用以购买虚拟物品。后者是新兴的一种网络游戏运作模式，也就是所谓的免费游戏，常见于韩国的网络游戏和本土的一些网络游戏中，但是几乎不曾见于欧美网络游戏。这是基于不同网络游戏的特性所决定的。或许正是看到这一点，索尼娱乐在线准备推出一款有别于传统欧美网络游戏的精心之作《自由国度》，它将为主流欧美网络游戏注入新鲜的血液，让欧美网络游戏朝着多元化发展。



瞄准休闲市场

《魔兽世界》好玩么？《无尽的任务》好玩么？相信大部分玩家都不会持有反对意见。只不过，这样的游戏玩起来太过使人筋疲力尽了，并且花费的时间也是很多玩家所不能承受的。因此，休闲网络游戏应运而生，无需耗费太大的精力，便可以体验到网络游戏带来的乐趣。游戏整体的基调就是轻松娱乐，这一招可谓大小通吃，除了那些骨灰级的玩家，或许很少有玩家会拒绝这种游戏模式，尤其是时间不多、精力不够，但是又想玩网游的玩家，《自由国度》正是满足此类人群的一款游戏。玩家最初的游戏体验非常简单，登录游戏网站、创建角色，然后下载小容量客户端。进入游戏之后，玩家会发现自己置身于一个近乎夸张的奇幻世界，游戏画面充满了《史瑞克》般的幽默风格，无论是人物角色，还是房屋建筑，以及各种奇草异树，都淋漓尽致表现出活泼的卡通效果，为玩家展现出一个光怪陆离的童话世界。



没有战斗的游戏

由于索尼娱乐在线的主要目标是吸引青少年以及休闲娱乐玩家，因此《自由国度》是一款没有战斗的游戏。自然，除了战斗之外，玩家可以做的事情有很多，比如建造房屋、装饰房间、整理花园、豢养宠物以及玩一玩迷你小游戏。其中，豢养宠物是比较有趣的一件事，玩家只要找到一块全新的区域，就有机会发现一种可以驯服的新宠物，然后向朋友加以展示。训练宠物的方法非常简单，类似于任天狗的玩法，但是宠物的种类却是五花八门，比如小鸡、小猫、吉娃娃还有小企鹅等，十分有趣。至于迷你小游戏，也是一个很实在的休闲娱乐。它们都是Flash版游戏，可以随时从游戏界面中弹出来，供玩友之间相互较量，看谁获得的分数高。由于《自由国度》非常重视游戏的社交性，因此在进行迷你小游戏的时候，它可以让玩家瞬间传送到自己朋友所在的地点。



《自由国度》确实是一款“另类”的欧美网络游戏，与传统的《魔兽世界》和《无尽的任务》可谓是天壤之别。它没有战斗，没有暴力，没有血腥，只有轻松，只有休闲，只有娱乐。它不仅是适合于休闲玩家，对于厌倦了副本和练级的玩家也具有很大的吸引力。如今，游戏正在PC和PS3平台上同时进行开发，预计游戏推出的时候，一定会有更加出色的表现。





生化尖兵 Bionic Commando

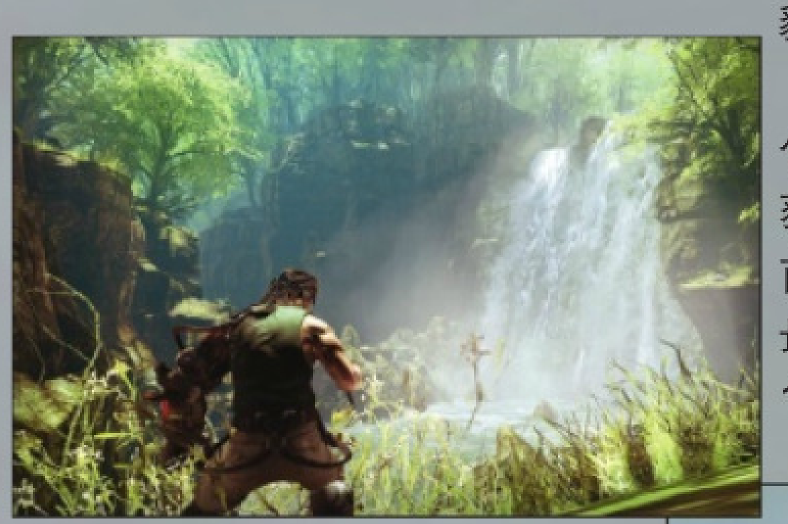
■北京 佚名

生化尖兵 Bionic Commando

发行：CAPCOM **制作：**CAPCOM
类型：动作 **上市日期：**2008年
推荐度：★★★★☆

在游戏画面表现力和理念日新月异的今天，还有多少人记得儿时游戏的乐趣？对于很多人来说，这是一个他们经常挂在嘴边的问题。因此，无数用最新技术翻新复刻的游戏应运而生。《波斯王子》恐怕就是其中最成功的代表。最近几年刚接触游戏的玩家恐怕不会想到，当初的《波斯王子》只是一个2D的动作冒险游戏，却让无数玩家为此痴迷。

最近，另一个在FC时代就名声大噪的游戏，也将以全新的面貌展示在我们面前，那就是《生化尖兵》。事实上，《生化尖兵》可以说是唯一一个在获得很大成功之后，没有被商业化的续作搞烂的游戏。最初的《生化尖兵》诞生于1987年，由Capcom制作并



发行。此后，这款游戏还曾在Gameboy上发行过一款续作，名为《绝密计划——希特勒复活》。这款游戏中的主角同时拥有枪械和强大的近战生化臂，这在当时是相当奇特的设计，而且游戏中可以使用链条在空中自如行动的概念，也让人感到眼前一亮。在本次的《生化尖兵》新作中，这些特性都将被保留下来并进一步得到发扬。

最新的图像引擎，原汁原味的风格

现在制作一款2D游戏肯定是不合时宜的了，因此，我们的生化英雄现在也迈入了3D世界的大门。由于运用了最新的图像技术，游戏的整体感觉让人十分满意。整个游戏的场景跨度非常大，从城市的断壁残垣到茂密的热带雨林都会出现在游戏之中。而游戏中的场景也不再是冷冰冰的布景，玩家们可以看到具有更多变化性的元素。例如，在第一个场景中，玩家在被轰炸的城市中一路前行时，会看到远方的大楼由于被炸逐渐倒塌，飞溅的碎片和灰尘还将扩散到玩家的身边。制作组试图通过加强人物和世界之间的互动效果，让游戏显得更有融合感。但不得不提的是，在目前已有的视频片断中，我们没有发现这款游戏中使用了任何物理效果，这可能显得略微有些落后于时代。



蜘蛛侠还是生化人？

在《生化尖兵》中，可以攀附在任何物体上的抓钩是游戏性设计的中心。但很不巧的是，我们英雄的荡索动作和蜘蛛侠十分相近。制作组的成员也承认，他们设计的人物形象的确和蜘蛛侠过于类似。

随着游戏从2D转变成了3D，抓钩的瞄准成了一个重要的问题。在游戏中，准确地爆头不是件容易的事，更别说在急速下落过程中抓住纤细的树枝了。要知道，这款游戏也将同时发行游戏机版，对于手柄来说这些动作将更为困难。为此，设计组专门为游戏设计了自动贴合功能。在启动抓钩模式时，光标会自动贴近最近的可抓取目标，这时移动光标即可调整要抓取的物体和位置。这种设计可保证玩家在游戏中的基本安全。在玩家抓住某个物体之后，即可借助现有速度向前摆动，从而实现蜘蛛侠那种空中飞荡的移动方式。另一方面，玩家还可以在抓住某个目标之后对铁索长度进行调整，从而完成爬上悬崖之类的动作。



多样的攻击方式，巧妙的战斗设计

《生化尖兵》继承了FC时代经典的“杂兵-Boss”关卡模式。在游戏中，玩家可以使用手枪进行远程攻击，或使用左手的生化臂在肉搏中对敌人造成沉重的打击。而作为重要移动工具的抓钩，虽然不能用于直接攻击，但却可以在Boss战中让你快速接近敌人，发起进攻。在演示片断中，游戏设计组为我们展示了一种叫做生化机甲（Biomech）的怪物。正面进攻对它的伤害微乎其微，但如果利用抓钩让主人公跃到其背上对脖子进行攻击，就会产生非常显著的效果。无疑，技巧化的战斗方式，将被制作组当作游戏的一个重要特性进行开发。

目前，《生化奇兵》的发售日期尚未确定。希望它不会像《永远的毁灭公爵》那样，成为跳票方面永久的传奇。



新作短波

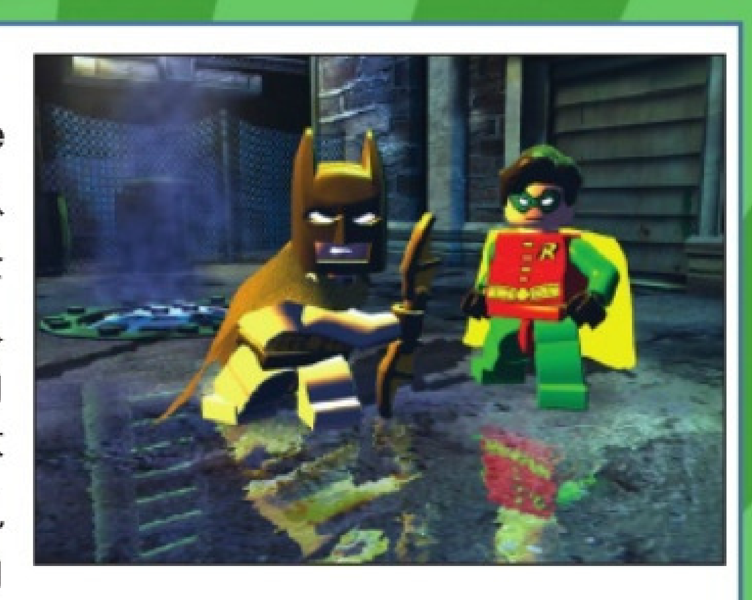
乐高蝙蝠侠
Lego Batman

■天津 黑炭

游戏类型：动作　**制作：**Traveller's Tales　**推荐度：**★★★☆
发行：Traveller's Tales　**上市日期：**2008年第四季度

继大受好评的《乐高星球大战》《乐高印第安纳·琼斯》之后，以著名玩具品牌乐高为主题的系列游戏有了新目标。这一次，游戏以老牌漫画《蝙蝠侠》为主题，经典的故事、英雄主义的演出和“方头方脑”式的乐高秀，将会带给我们不一样的乐趣。

《乐高蝙蝠侠》（以下简称LB）采用类似街机的清版动作式关卡设计，玩家可选择扮演蝙蝠侠或罗宾开始关卡，还可由两名玩家以线上合作或以经典的同机双人方式完成游戏。每个关卡都有系列漫画中的大反派作为封关Boss出现，如猫女、小丑（The Joker）、哈利·奎恩（Harley Quinn）、企鹅人、稻草人和鳄鱼人等。根据每个Boss的特色，关卡设计也并不完全是一冲到底的街机风格。如试玩展示的第一关，蝙蝠侠和罗宾需要追踪刚从博物馆偷走一大串钻石项链的猫女。她敏捷的身手相信系列漫画迷并不陌生，在追击过程中，玩家既要解决杂兵的骚扰，又不能让猫女离开自己的视线，否则会导致任务失败。



制作组根据漫画为主角设计了各种稀奇古怪的道具和动作招式。将准星对准场景中的任何物体或人物之后长按动作键，两位超能英雄就可以射出蝙蝠镖，在它的帮助下可以高速移动到常规状态下无法到达的地点，这在解谜环节和与Boss周旋过程中将非常有用。

没有各种“超能力”的特殊装备，就不是《蝙蝠侠》。除了再现漫画中的法宝外，游戏中还提供了不少新式服装，它们会为罪犯克星们增加新的杀手锏。罗宾的反重力靴可以让他在墙上甚至是天花板上垂直行走；滑翔衣能够让蝙蝠侠保持长时间滞空；毁灭服则会让主角像炸弹人那样，在场景中的任何地点布置一大堆炸弹，然后以遥控方式引爆。P

火线狂飙——天堂
BurnOut Paradise

■江苏 防弹手柄

游戏类型：竞速　**制作：**Criterion Games　**发行：**美国艺电
上市日期：2009年1月　**推荐度：**★★★★

赛车游戏的规则围绕“如何在最短时间内到达指定位置”，这促成了各种弯道技术的形成。而在Criterion Games的《火线狂飙》（以下简称BO）系列中，还强调在追求极限速度的过程中，给对手车辆、场景，甚至是“无辜”的NPC车辆进行大肆破坏的效率。游戏的最新作《天堂》将会于明年初推出PC版，与PS3和Xbox 360版相比，PC版将最多支持3个显示器组成超宽屏画面。对于拥有超级显示硬件的玩家而言，复杂的路况将一览无余，也为实施各种破坏行动提供了便利条件。



BOOST加速系统是实现各种疯狂行动的基础。玩家在高速状态下作出各种危险动作，包括逆向驾驶过程中同NPC车辆擦身而过、高速完成漂移动作、超车等，都可以累积BOOST值，当BOOST槽变成蓝色时，就可以发动推力辅助，使车体的速度在短时间内飞速上升。此时玩家再继续进行各种危险动作，BOOST槽依然会继续上升，在蓝色槽尚未使用完的情况下蓄满，就会变成金黄色槽，形成BOOST×2，依此类推下去，BOOST系统甚至可以无限制累积下去，让玩家不断向极限速度挑战。但速度越高的情况下完成危险动作，则难度越来越大，因为一旦出现碰撞，BOOST槽就会快速减少，直至消失，这种挑战与危险并存的高速冲击体验，其刺激程度也是无与伦比的。



在游戏模式方面，除了大受好评的“公路之怒”模式外，本作还增加了“眼中钉”模式，玩家的车辆将不断受到敌对车辆疯狂的围追堵截，而你必须在车辆被撞废之前到达终点。P



New Release 上市游戏热报

■ 晶合实验室 黑虎

前言：《命运战士3——偿还》很打很暴力；《黑暗史诗2》很Q很好玩。这两个，小编我很喜欢很喜欢。此外，推荐《疯狂机器2》，此游戏较适合午间休闲娱乐。

推荐 命运战士3——偿还
Soldier Of Fortune: Payback

射击 推荐度：90

游戏除单人游戏外，还有死亡竞赛、团队死亡竞赛、团队消灭、夺旗、占领等多种多人游戏模式，并且有玩家游戏追踪记录功能。游戏秉承同系列血腥风

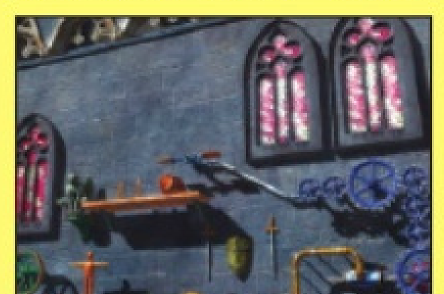


制作：Cauldron
发行：Activision
上市日期：2008年7月18日

疯狂机器2
Crazy Machines 2

益智 推荐度：80

游戏上手简单，但精通困难。每通过一个关卡都需要你反复实验，游戏模拟了真实的重力空间，设计了各种道具和场景，在创作上充满了新意。

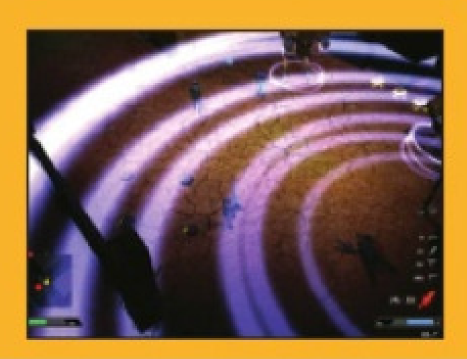


制作：Novitas
发行：Viva Media
上市日期：2008年7月18日

战争时间
Time Of War

射击 推荐度：80

游戏的乐趣随处可见，有数以百计的敌人和你对射，你可以炸毁车辆和建筑物。玩家还可以从被击败的敌人身上获取能量。



制作：Oniric Games
发行：Oniric Games
上市日期：2008年7月25日



推荐 黑暗史诗2
FATE Undiscovered Realms2

角色扮演 推荐度：90

《暗黑史诗2》可以说是“大菠萝”的Q版3D版本，整个游戏体积不大，但是可玩性非常高。



制作：WildTangent
发行：WildTangent
上市日期：2008年7月25日

疯狂山地自行车
Mountain Bike Adrenaline

体育 推荐度：80

这是一款与众不同的崭新竞速游戏。玩家要一边骑着登山脚踏车冲刺下山，一边要出超人般的空中特技。其追求的不只是速度，还讲求帅气的动作。

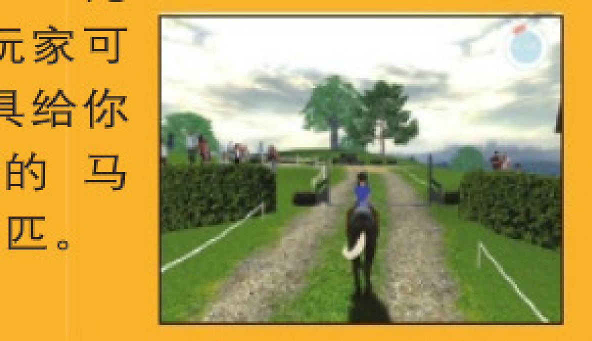


制作：Fresh 3D
发行：Fresh 3D
上市日期：2008年7月25日

队列战役——冬季战争
Squad Battles: Winter War

策略 推荐度：80

游戏画面一般，但本作在战术层次上模拟了历史上的真实战争，其中，使用“小队作战”系统是本游戏的最大特色。



制作：HPS Simulation
发行：HPS Simulation
上市日期：2008年7月25日

明星骑手
Let's Ride: Riding Star

竞速 推荐度：80

游戏中有3支马术队，比赛包括跳跃赛、马术赛和越野赛，共有6种不同的马匹，比赛地点分布在世界各地。玩家可以自由选择各种马鞍和配具给你的马匹。



制作：ValuSoft
发行：ValuSoft
上市日期：2008年7月25日

太空黑猩猩
Space Chimps

动作 推荐度：75

本作改编于今年5月在美国上映的同名动画电影，玩家在游戏中可以体验到电影中所没有提及的故事部分，并且将控制两只大猩猩对抗神秘的外星人。



制作：Brash Entertainment
发行：Brash Entertainment
上市日期：2008年7月25日

我的农场
My Farm

模拟 推荐度：75

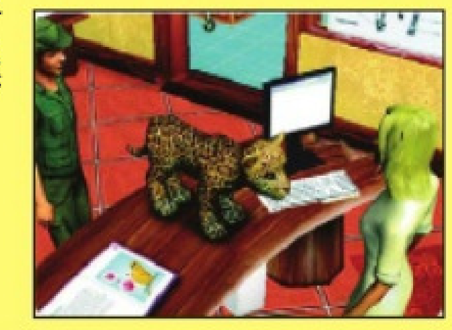
游戏开始时你只拥有一只母鸡，玩家需要靠这只“下金蛋”的母鸡换取资金，逐渐增加其他动物，最终建立自己的农场。

制作：GSP Software
发行：GSP Software
上市日期：2008年7月26日

我的非洲动物医院
Pawly Pets My Animal Hospital in Africa

模拟 推荐度：75

玩家要医治并护理受伤的动物以及被人遗弃的宠物，还要协调好医院内的各种事务，同时还可以欣赏非洲的自然风景。



制作：Ubisoft
发行：Focus Multimedia
上市日期：2008年7月26日



煮酒论无双
——“无双”功过是非一家言

■ 江苏 十大恶劣天气

编者按：本栏目今年第11期曾经做过一次关于“无双”系列的专题讨论，时隔几个月，光荣推出了半年内PC平台的第三款“无双”游戏——《真三国无双5》，为今年PC平台上这股“无双”浪潮暂时画上了句号。我们的老作者十大恶劣天气也适时发来了下面这篇稿件，也算是为今年的“无双”征程做一个总结吧。

“无双”系列与轻度玩家

很少会有急性子的人对经营模拟类游戏发生兴趣，忙碌的人会对养成游戏嗤之以鼻，更有一些游戏需要玩家具备“按键”以外的知识，在非军事爱好者看来，《猎杀潜航》的枯燥无味和高门槛使得游戏在放上货架前就被一部分玩家排斥掉了。从游戏形态上看，ACT无疑是最为大众化的游戏形式，它对玩家的特质要求最少，是真正的“只要会按键就能玩”的游戏形态，随便查阅欧美的游戏销售排行，我们都可以轻易发现，占据榜单一半以上位置的都是ACT游戏。从历史策略到动作，KOEI产品线的转变完全是适应市场需求的行为。而“无双”恰恰把动作游戏“只要会按键就能玩”的特色发挥到了极致，即便对于从来就没有碰过游戏的人而言，其轻松按键就能打倒大片敌人的操作、大量同屏人数组成的热闹而火爆的视听冲击与永远不会迷路的关卡设计，无疑具有极强的吸引力。

长期经营小众化产品的KOEI可以说对“CU向”（Core User，核心玩家）产品运作的劣势了解得一清二楚。除了在形式上采取了大众化的ACT以外，KOEI更认真研究了欧美市场对暴力题材游戏的限制政策。ACT不可避免包含有暴力内容，尤其是“无双”这种“乱砍乱杀”和动辄以“千人斩”来吸引LU（Light User，轻度玩家）的游戏，处理不当很有可能导致失去一部分市场。卡通化伤害、卡通化流血与真实化伤害、真实化流血是从T级到M级不可逾越的界限，以砍杀乐趣为卖点的“无双”避免了直观暴力的表现手法和玩家罪恶感的产生。比如在敌群中释放的无双乱舞，命中敌人后的鲜血用火光来代替，敌人倒地死亡后其尸体立刻虚化消失，各种武器命中后没有肉体被切割的视觉效果和音效。文字方面更是刻意避免诸如“杀”“斩”等有可能令人反感的词汇而强调“击破”。不对暴力与死亡进行渲染，是“无双”长期以来可以以T级（13岁以上）进入美国市场的法宝，日本和欧洲的不少国家甚至给予“全年龄”的绿色分级。而就算是抱着AK47、开着压路机也无法像在“无双”那样动辄一分钟干掉上百人的GTA系列，却因为对流血、死亡的过多表现而长期成为社会大众眼中的“不良游戏”。

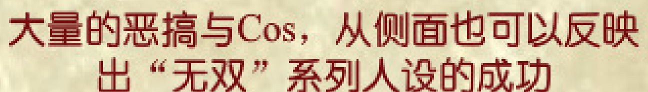
与御宅族不同，LU是一大群松散的人们，他们散落在各个家庭或办公室里，利用自己的闲暇时间，有一搭没一搭地接触着游戏。针对受众的这个特点，“无双”游戏数据具有良好的延续性，武将完成关卡后的能力提升被自动记录，无需玩家干预，更体贴的就是实时存盘的设计。由于游戏机特殊的存储方式，绝大多数平台（包括今天的次世代平台）游戏都使用固定存盘点的方式，而“无双”的这个特色使其自身成为了随时拿得起放得下的“休闲”游戏。



作为系列的“代言人”，赵云在游戏中的改变，从某种方面也体现着设计思路的变化

游戏内容的包容性




大量的恶搞与Cos，从侧面也可以反映出“无双”系列人设的成功



“无双”系列一直都玩的是系统，而不是画面

“无双”如果仅仅具备“乱砍乱杀”的表现是不可能取得今天这样的成功。在具有“什么人都能玩”的大众性以外，最关键的是它还具有“什么人都爱玩”的特点。以系列中最为纯正ACT形态的352为例，在简单难度下，它就是一个清版动作游戏，是LU的最爱；在普通难度下，它类似一款格斗游戏，与敌攻防意识非常到位的武将在一起缠斗的感觉做得非常棒，和今天“无双”作品中完全是耗HP的感觉根本不同；而在高难度下，它又增加了KOEI所擅长的SLG形态：敌方军团展开速度极快，战场上的玩家要考虑先救谁、后救谁，必须具备很强的大局观。精确设计自己的行动路线，维持己方的高士气，否则就会导致己方陷入全面崩溃，这种充满压迫感和紧张感的打法当然是CU的最爱。在“无双”中，每个人都可以找到适合自己的游戏方式，收获属于自己的乐趣。

游戏表现的现代性



“无双”的全平台策略，让各个版本都面临玩家“诚意不足”的指责

“易中天品三国”系列的巨大成功，归根结底在于“现代性”。一是对现代的传媒手段——电视的运用，二是以现代视角来演绎历史。“无双”和“易中天品三国”有着相同性，都是以现代视角，从“人”的角度入手，站在历史中，绕到历史后，连接今人心，从而避免了文化差异造成的认知鸿沟。如果徒有火爆的外表而没有文化的感染力，“无双”只能是一个昙花一现的游戏，根本就不可能抓住全世界玩家，尤其是处于大中华文化圈以外的玩家的心。“无双”立足于人物本身，通过人物说历史、以历史说文化、以文化说人性。出众的人设和优秀的配音演员造就50多名性格迥异、绝无雷同的武将。赵云的冷静沉着、夏侯惇的冷血肃杀、刘备的一身正气、司马懿的阴险狡诈……即便对三国历史一无所知，只要看到这些游戏人物，他们的个性特征就会在第一时间被玩家所认知。

过多的登场人物使得性格重叠的问题不可避免，通过细节上的调整，我们可以看到即便同一类型性格的武将也存在着不小的差异。如同为热血豪快型的甘宁和孙策，通过感情戏的描写，可以看到孙策的热血外表下的似水柔情。同以“阴谋家”形象登场的曹氏父子，老曹的霸气和小曹的深藏不露也形成了鲜明的对比。由于游戏是ACT而不是RPG，台词和过场的篇幅有限，游戏更多地使用舞台剧式的夸张手法来深化人物的形象。一是台词：不多的台词也紧紧抓住人物的个性特征来设计，如刘备是“仁”不离口，关羽则是“义”，曹操隔三差五就要喊出一个“霸”字，徐晃的台词中的“武”，说话永远不超过五个字的快刀手周泰，最可爱的小乔在立志模式下写给玩家的信中，署名处居然调皮地画了一只熊猫……这些细节都为人物形象的完善起到了极大的作用；二是人物的造型设计：部分造型设计截取了人物的某一特征加以放大夸张，也许与真实历史形象并不一致，但受到了玩家的认可。比如将许褚设计成一个心智不健全的可爱大胖形象，生活只有吃饭和保卫主公这两件事，与历史中曹操对其“虎痴”的评价极其吻合。以再生侠和铁血战士两个漫画形象重新诠释的悲情英雄魏延，也是“无双”系列人设的妙笔。反观355，重新打造的人设试图体现同“上世代无双”划清界限的决心，而实际上却抛弃了“无双”作为一种文化产品的招牌特色，除了人设同“战国”系列高度重合以外（如果不看名称，你还能分清赵云同幸村、孙尚香同稻姬的区别吗？），大量将港式英雄漫画、西洋剑士等元素生搬硬套到游戏中来，可谓是新作美工的最大败笔。



“三国”和“战国”两大系列的人设存在极强的相似性，如徐晃、上杉谦信这一对“包头男”

“无双”系列与核心玩家

成也LU，败也LU。“无双”的成功，其根本在于抓住了LU这块市场，但由于过分追求销量而一味迎合LU市场，造成了核心玩家群的流失，最终影响到后续的销量。系列的成功从352开始，如上文所说，这款纯粹的动作游戏抓住了CU的心，吸引了LU的注意力。为了争夺更多的LU市场，353中简化了游戏系统、降低了难度，因而系列真正在商业上的成功是从353开始的——353的百万销量仅仅用了半年时间，而前作最终的97万套则是两年的累计销量。但危机也就此开始，部分核心玩家抱怨游戏可推敲的地方太少，变得越来越不耐玩了。然而正是353在商业上让KOEI尝到了甜头，“简化游戏系统”和“适应LU需要”之间画上了等号，结果“简化系统＝LU市场＝巨大销量”的公式在KOEI内部达成共识。之后的354可谓是全面倒向LU的一作，其中的难度设计、莫名其妙的高级武器获得方法、极不科学的平衡性设计，使得游戏除了发售后热了一阵以外，很快就被玩家们打入冷宫，CU认为游戏越来越无聊化，LU也坚信了“无双”不过是一个“乱砍乱杀”的游戏。



许褚的人设，是游戏以现代视角演绎古典人物的典型范例

属性大众化

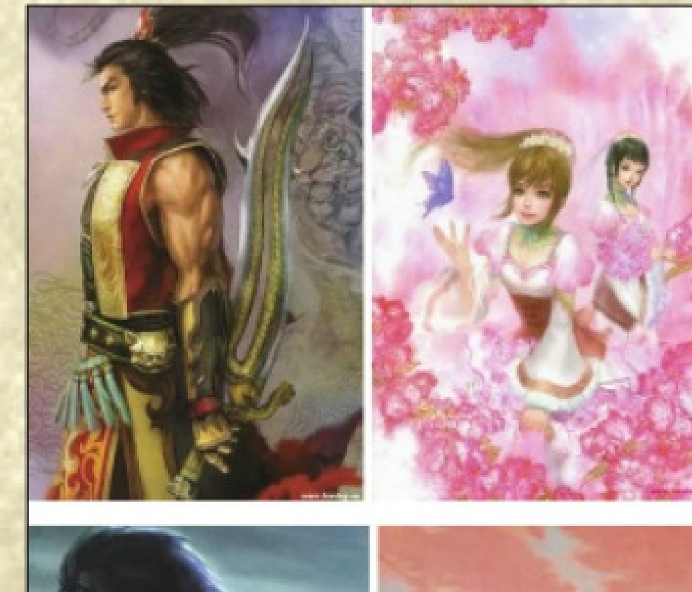


移植PC的三款作品在画面上的表现相当优秀

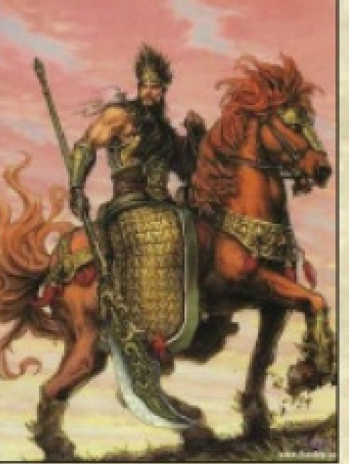
带属性的C攻击是系列战斗系统的一个卖点，在352中，属性攻击相当有讲究，同一属性配合人物招式的不同，其杀伤和实用性也不一样。比如老曹带紫属性的C6是按照武将当前的HP比例来计算杀伤，如果C6的最后几刀全部命中，就可以秒杀任何武将；小乔的紫属性C6是往前转数圈攻击，这招的优点要善用转向攻击才会出现，否则基本没有任何杀伤力。换句话讲，每个武将在发出属性攻击前后都有很多推敲的空间。而在353中，由于“玉”系统的加入，只要在战场上打出了全部属性的玉，就可以随意调整属性攻击，并且只要是C攻击（哪怕是C1）都能出属性，属性出现的频率仅仅取决于玉的等级。而到354中，玉的等级干脆消失了，配合任何C技就能破防的“阳玉”使得系列前作中建立起来的较为平衡的打斗系统荡然无存——动作游戏主要建立在激烈的攻防对抗上，破防只能依靠防御崩坏技和近距离投技才能实现，否则双方打斗就会演化为“拼HP”和“拼人品”的乱战。即便在LU化相当严重的353中，破防依然建立在使用报名技、返技等风险性较大的招式上，并且各武将的破防也有一定的研究空间，比如装备炎玉的诸葛亮的C5有较高破防几率，装备斩玉的甄姬用护卫兵在正面佯攻，然后利用速度优势绕到敌将背后释放斩属性真无双等技巧。而在354中，只要有阳玉就可以破防，于是防御和绕圈基本成为废柴按键，与武将之间的缠斗演化为“砍得到就砍”“砍不到继续砍”的低级循环中。也许是光荣意识到了这一点，在355中设定了专门破防的重攻击是一个很好的改进，但可惜的是，连舞等级升满以后威力强大的连续重攻击套路又陷入到了前作的怪圈中。

招式统一化

武将招式的个性差异越来越小，体现在范围技成为大众技能。352和353中，我们还能感受到不同类型武将的使用差异，如女性武将攻击力弱，但速度快、攻击范围大（如小香香）；大汉型武将以单体攻击为主，速度慢、单体杀伤力大，适合对抗武将（如典韦）；智力型武将以法术和范围攻击为主，远程攻击的牵制力极强（如诸葛亮）。游戏进化到4代，可以说这些特色已经荡然无存，大多数武将不是C5就是C6在原地发一个大波，把周围的敌人全部吹到天上去，甘宁的C5和C6的区别仅仅在于发招前蓄气时间的不同，凌统的速度本来就很快，再加上根本不要蓄气时间的C6，即便是虎牢关的鬼神吕布也可以被他用C6发出的波活活耗死。增加范围技并不是罪过，罪过的是范围技根本没有使用场合的限制。在系列前几款作品中，某些武将也有威力很大的招式，但每个招式的破绽也很大，在使用前后具有一定的危险性，在不当的情形下使用，连击很容易被打断，这就使得每个人都形成独特的用法。352中也许有最实用武将，但不存在最强武将，公认招式最为霸道的吕布，在合肥新城这样弓箭手林立的场景中很快就会从“小强”变成“大刺猬”，只有甘宁这样拥有突进系无双的在这里才是最强的，但换到火烧彝陵这样敌武将攻防意识大为提升的关卡，较弱的Stun抗性又使其成为了“废柴”。与今天登陆PC平台的353和354两款作品不同的是，352中的动作性和道具系统具有相当完善的设计，使得游戏具有很多值得研究的地方，探索、掌握看似“废人”的武将的使用要领，在当时是尖端玩家们乐此不疲的雅事。







355的人设全部重新制作，但老玩家们基本还认得出谁是谁

招数统一化最为典型的例子就是赵云这个角色，赵云可谓是系列游戏雷打不动的“代言人”，与《战国无双》中的真田幸村、《VR战士》中的结城晶类似，日系ACT游戏的“代言人”角色一般都是难以上手，但用精以后非常厉害。从街机版的《吞食



完全脱离历史依据的“再创作”，其后果通过这部电影完全展现


“小强”吕布一直是玩家无法正视的狠角色

天地2》到353，赵云的实用性都很一般，体现在招式以直线为主，容易被打断，除了一套普通6连击以外，基本没有范围技，其C6的进化攻击一直都是原地往前戳枪。到354中，全面倒向LU的KOEI已经彻底放弃了这个传统，原本单体挑空的C5现在变成了枪砸地面的正面吹飞效果，C6则变成了正前方180度的横扫。至于以无双威力、独特命中方式为特色的甘宁和以连击数为“卖点”的周泰等都莫名其妙地加入了威力强大的范围技，使得武将本身的特色被完全抹杀，多数武将的打斗都变成了装备阳玉后C5/C6一路到底、被人砍倒就放无双的无聊地步，无论任何难度，这个招数绝对奏效。

抹杀354武将招式个性的“罪魁祸首”在于武器重量设定的加入。重、普通、轻三种属性的武器原本应该是不错的设计，如果将重武器的附加数值定为增加攻击力和攻击范围，轻武器附加攻击力减弱但速度增加的特性，也许这个系统会让354的打斗呈现出新意，但实际上，三者除了截然不同的出招速度与几乎可以忽略不计的附加数值差异以外，并没有给战斗带来更大改观。比如在同时拥有一个等级的轻重两种武器情况下，想必大家一定会选轻武器，而不是抬着攻击速度慢、容易被中断的重家伙冲锋陷阵。尽管轻重武器和人物本身的动作速率也有一定关系，小乔、小香香拿重武器的攻击速度至少比祝融的标准4级武器快，但354只要拿了轻武器，其连击就基本不会被打断，包括“虎痴”这种前作中典型的慢速型角色。更令人无法理解的是，绝大多数武将的终极武器都是轻属性，而武器的获得方法又极其简单，这也使得武将之间的攻击速率差异变得毫无意义。看着大肉球许褚扛着轻属性的蚩尤瀑布碎在合肥新城上下翻飞，砸得敌兵鸡飞狗跳，看起来很爽，可这应该是动作游戏所应具备的形态吗？

一方面弱化敌兵AI，一方面为人物加入威力更为强劲的招式，354可谓是“无双”从ACT转入ARPG形态的标志：杂兵用来“割草”、敌将用来“磨刀”，最后安排一个会爆觉醒印的斗气武将用来封关，这可谓是标准的ARPG设计了。在355中，制作者显然在ACT还是ARPG的路线上难以取舍，一方面，加入连舞系统的目的是鼓励玩家将连击造成的爽快感能够以良性循环的方式不断维持下去，但另一方面又可以看出制作组在两种游戏形态之间难以取舍所造成的矛盾。ACT和ARPG的最大不同就在于无论人物的技能如何，高难度下任何杂兵都可以一下就将主角打到仆街，游戏必须给予玩家依靠操作来弥补敌我双方攻防数值巨大差异的机制，而“连舞”这种随机因素极大的系统根本就不是为ACT服务的。杀阵攻击等华而不实的设计，对于强化游戏的动作性也是于事无补。“无双”游戏性的核心可以概括为动作性、战场的策略性和历史的厚重感三大因素，而在“大蛇”和355两款作品中，我们听到最多的词语莫过于刷宝（马）、割草。355的最大问题就在于，设计师从一开始就没有决定游戏究竟应该以何种形态登场，再加上赶工痕迹明显的游戏内容，便成就了355现在的这般模样。在日本销售遭遇“值崩”后，除了推出PC版，还将推出PS2的逆向移植版，“暗荣”为了销量真可谓是“不走寻常路”。

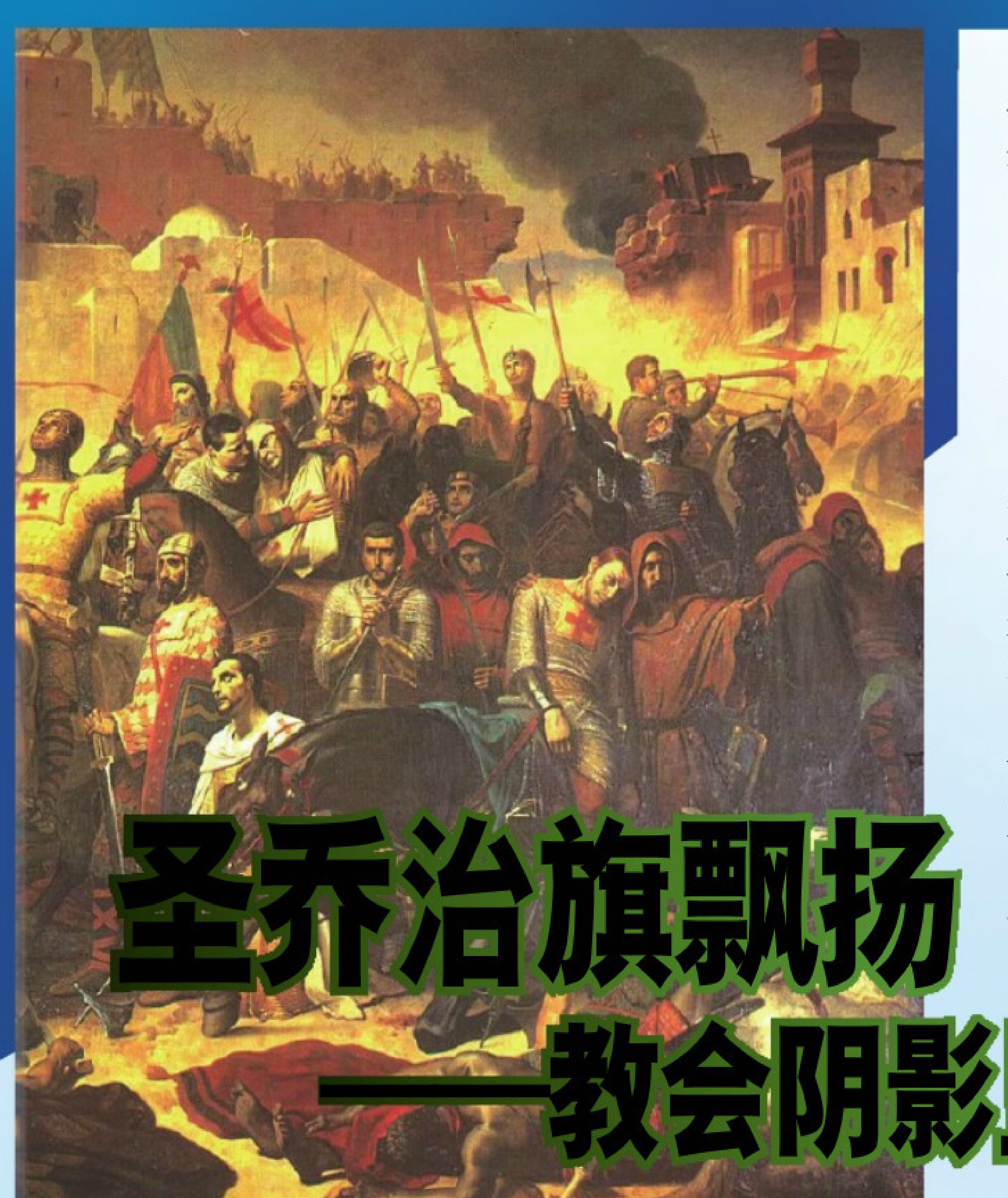


结语——错误的解决方式



刘备与孙尚香的外形一直让人感觉颇为不搭，355对刘备相貌的刻意年轻化也许正是为了解决这样的问题

7月我们迎来了355的PC版，此次的PC版不可能像“上世代”的作品那样，通过画面优化、同屏人数增加等方式来增加新的卖点，除解决了拖慢、人物消失等游戏机版的问题以外（前提是你的PC够劲），这款半成品游戏该有的缺点依然延续了下来。尽管355力图展示同“上世代”作品划清界限的革命性特色，但全部推翻重做的系统背后，长期以来形式大于内容的问题依然存在，可以说自从353之后，“无双”就已经走上了为了“爽”而“爽”的不归路。脱离了选择和组合乐趣的“无双”，仅靠割草机一样的大面积砍杀来维持的爽快感是无法长久的。种种看似讨好LU的设计实际是杀鸡取卵、饮鸩止渴与自绝后路。回归动作游戏的本源，才是“无双”重振雄风的唯一途径。P



游戏玩多了之后，大家想必对“骑士”这个词都早已熟悉，不管是《魔兽世界》里的圣骑士，还是《骑马与砍杀》中那种单纯的“骑在马上的战士”，想必大家在游戏的世界里多多少少都会有亲自扮演骑士的经历。当然，从出处来看“骑士”与“圣骑士”是完全不同的词语，不过本文不是一篇旨在分析“骑士”与“圣骑士”在精神和装备方面异同的文章，也不打算分析“骑士”如何衍生出“圣骑士”。

就好像丹布朗通过《最后的晚餐》中耶稣与抹大拉的玛利亚身体形成的“V”字扯上了符号学与神乎其神的表征意义，进而构造出了一个生动精彩的故事一样。笔者在这里，仅仅希望通过对大家所熟知的骑士传说中一些有趣的符号和现象的解读，让大家获得与以往不同的阅读快感，仅此而已。

丹布朗在《达芬奇密码》中阐述了诸多惊人的见解，其中就包括“圣杯其实是指一个女人，是指耶稣的血脉”，而在这本书中还有一个十分发人深省的观点就是，教会对历史的篡改和利用。

同样，在对各个时代较为著名的骑士传说的考证中，笔者也发现，教会的阴影无处不在，言必称高贵与公正的骑士，并不是想象中那么美丽。

圣乔治旗飘扬
——教会阴影里的骑士传说

■广东 八云紫

罗兰之歌　12、叛徒、圣剑



《罗兰之歌》作为法兰西最著名的英雄史诗，早已广为人知，在托尔金老爷子的《魔戒》第一部里，最后吹响号角、力战而亡的白城大王子博罗米尔就是以罗兰为原型塑造的。喜欢光荣公司《大航海时代》系列游戏的玩家们，多半也对游戏中最强宝剑圣骑士剑记忆犹新，而那也正是罗兰的佩剑度兰达尔。

但是在这里笔者并不想讨论罗兰的故事有多么悲壮，而是试图从《罗兰之歌》中找出三个关键词来进行读解：12、叛徒、圣剑。

让我们从“12”说起。我们知道，查理曼大帝名下有12位圣骑士，罗兰在其中排老大。为什么是12名呢？这是一个很有趣的数字，在诸多的历史和传说中，我们都可以看到“12”的活跃。最让人在意的巧合，是耶稣刚好也有12个门徒。



最后的晚餐：这幅名画是《达芬奇密码》里关键的线索之一，丹布朗通过这幅画推导出的结论是，圣杯其实是指一个女人

“丕平献土”之后（编者注：公元756年，法兰克国王矮子丕平把他夺到的意大利中部一部分土地，包括罗马周围地区，送给罗马教皇，史称丕平献土。从此教皇拥有领土，奠定了教皇国的基础。这样，教皇既是天主教的首领，又是拥有世俗权的一国之君），法兰克人就一直以基督的保护者自居，查理曼大帝作为法兰克人最负盛名的君王之一，自然和基督教关系密切，所谓12圣骑士的称呼，也是由此而来。



这是《Fate/Stay Night》里的亚瑟王，日本人对兰斯洛特的背叛做了新的解释：因为王其实是个女人，所以王后寂寞难耐，才和兰斯洛特私通

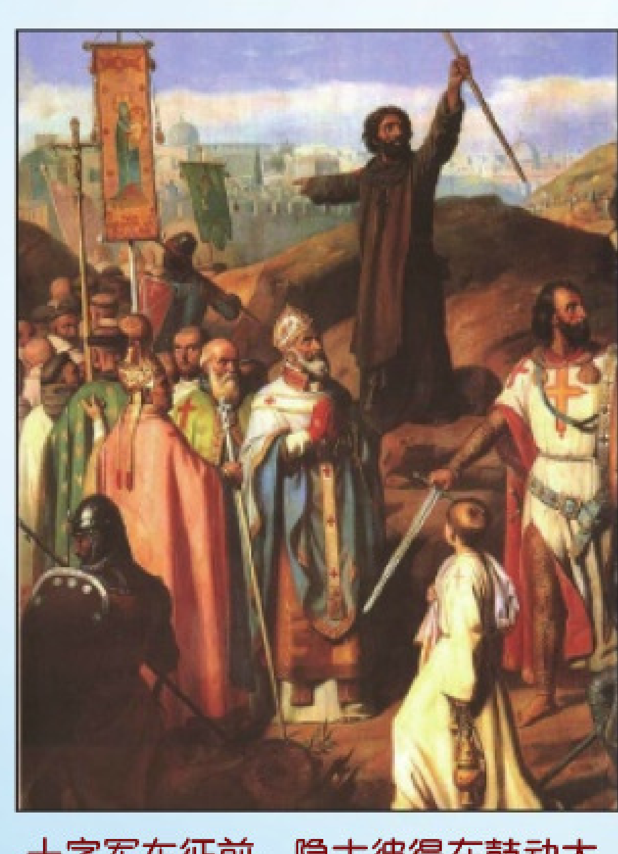


画家笔下罗兰将度兰达尔抛入湖中前一刻：这幅油画真实的展现了罗兰临死前的一刻



亚瑟王电影中，王者之剑也被投入湖中

有意思的是，耶稣的12门徒和查理曼大帝的12圣骑士，这分别生活在不同时期的“12圣人”里，还都出现了叛徒：耶稣12门徒里犹大将耶稣出卖了，于是耶稣被钉在十字架上，还被名为朗基努斯的士兵持枪刺穿了胸膛；查理曼大帝的12圣骑士当中，排最末位的加尼隆（Ganelon）也背叛了他的同伴们，虽然没有导致查理曼大帝身首异处，却让“最伟大的圣骑士”罗兰掉入西班牙人的伏击圈，力战而亡。


十字军东征前，隐士彼得在鼓动大家进攻耶路撒冷


十字军攻占耶路撒冷后的布道


十字军军服

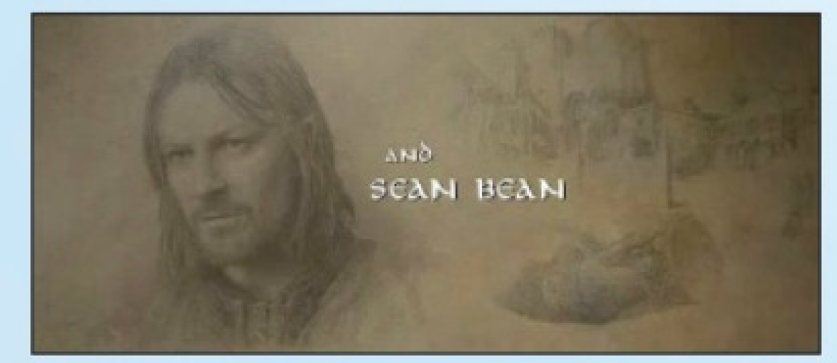
如果你认为这样的巧合只是偶然发生——别着急，更奇妙的还在后面。

英国的传说中有一位伟大的君王——亚瑟王，他名下也有那么一帮强大而又高贵的战士，叫圆桌骑士。那么，最优秀的圆桌骑士有几人呢？不错，12人。在《亚瑟王传》中，亚瑟王与12圆桌骑士被塑造成不亚于查理曼大帝12圣骑士的骑士典范，他本人更是因为公正贤明而被称为“骑士王”“理想之王”。同时，追寻上帝的圣杯作为亚瑟王朝由盛转衰的分界线，也给亚瑟王和圆桌骑士的故事蒙上了一层宗教色彩。更耐人寻味的是，12圆桌骑士里同样出了“叛徒”，亚瑟王最后的失败，就是因为12圆桌中有“完美骑士”之称的兰斯洛特的背叛——他和亚瑟王的皇后搞在一起了，这直接导致亚瑟王朝中内乱。对于这段英国传说中有名的奸情，日本人有了新的解读，那就是亚瑟王其实是个女中豪杰……（热门动画《Fate/Stay Night》，GALGAME，TYPE-MOON株式会社）

如果单看《罗兰之歌》的话，罗兰与亚瑟王的传说相似之处还不止于此。亚瑟王在惨败之后，临死前命令最后的圆桌骑士贝迪威尔将陪伴他一生的宝剑“王者之剑”（Excalibur，也被称作斩铁剑）投入湖中，归还给湖上仙女，而罗兰也把圣剑度兰达尔抛进了湖水的怀抱。当然，亚瑟王的传说发生在罗兰的故事之前，因此我们大可以认为是罗兰在效仿亚瑟王，但是仔细考证两个传说诞生的始末，笔者觉得未必是这么回事。现在我们所知道的传说也好、神话也好，几乎都是来自文字的记载，真正由吟游诗人们四处传唱的原始版本早已消弭在历史的长河中了。虽然亚瑟王的故事早在中世纪到来之前就在不列颠岛上流传，真正成文却是在公元12世纪前后，现在我们所熟知的亚瑟王的故事，主要是来自13世纪前后由英国编年史作家杰弗里所整理的编年史书《不列颠诸王纪》，而这个家伙同时是一名基督教的修士。《罗兰之歌》的成书时间也大致是在公元12到14世纪之间，也就是说，现在我们所说的亚瑟王和罗兰的故事，几乎是同时诞生的。

有意思的是，两部传说完成的时间段，十字军东征正如火如荼地展开着，狂热的宗教热情和骑士道精神在十字军东征的鼓动下如燎原的烈火席卷了欧洲各地。再加上当时文字与书籍基本掌握在贵族与教会手中，撰写书籍的不是贵族就是修士，比如《亚瑟王传》如上所述就是一位僧侣，《罗兰之歌》的作者（或者说整理者）一般认为是费康的杜洛杜斯，他是费康三圣寺的修士，在他们撰写这些传说的时候，掺杂进了什么样的个人信仰与看法，就不是我们能猜想的了。

不过，如果说教会的影响和作用在罗兰和亚瑟王的传说中还显得比较隐晦，仅仅是一系列表征符号和巧合构成的虚影的话，另外一个著名的骑士传说却真真正正的被教会的阴影完全覆盖了，那就是圣乔治屠龙的传说。罗兰是法兰克人的英雄，亚瑟是凯尔特人的王，都不是基督教的“嫡系”，但圣乔治不同，他是古罗马的骑兵军官，后来由教皇格拉修一世封圣，是纯粹的“基督的子民”，教会的影响在他的传说里显得格外一目了然。



《魔戒》第一部中的博罗米尔


医院骑士团战士：这其实是一位医院骑士团的修士，但是现代作品中多半将这幅打扮的战士们当成圣殿骑士……

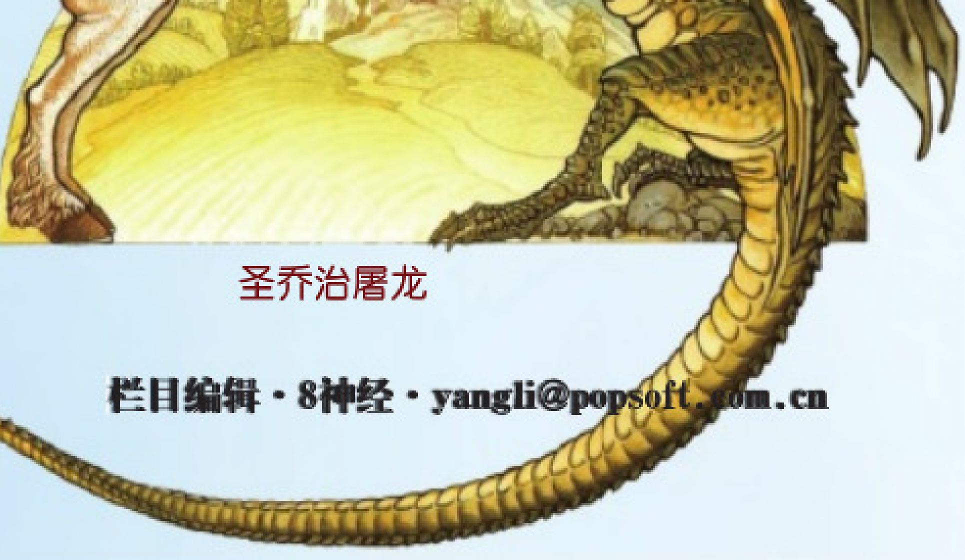
圣乔治屠龙　恶龙、圣乔治十字



说到屠龙，不管是在《魔兽世界》里与玩家死磕了将近一年的奥妮克希亚和她老哥，还是日式RPG爱好者必玩的《勇者斗恶龙》系列，抑或《最终幻想》系列中久负盛名的大爬虫巴哈姆特，甚至连我们耳熟能详的《超级马里奥》系列都能看到龙的影子——那个仔细一看其实蛮憨厚可爱的库巴。

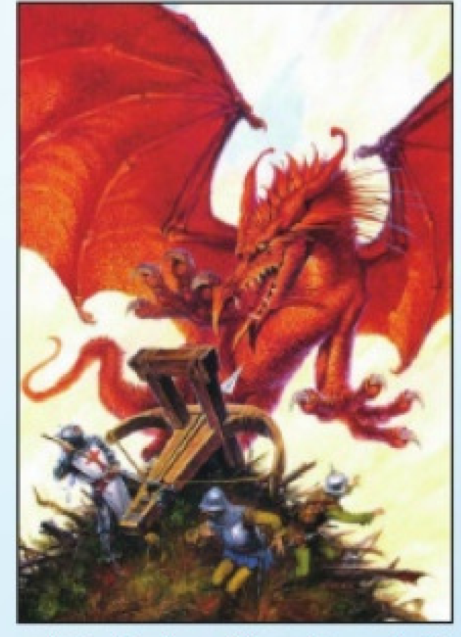
而这所有屠龙传说的鼻祖，就是我们现在要说的圣乔治。圣乔治最初的屠龙传说是以中东为背景的，毕竟那是历史上真实的圣乔治出生和战斗的地方，可后来不知出于什么原因，基督教影响范围内的每个国家，都诞生了自己的圣乔治屠龙传说，给人的感觉就好像这个骑士在像赶集一样四处屠杀作乱的巨龙，拯救公主……

这各种版本的传说中，或多或少的都沾染着传教布道的意味，其中又以西班牙版最甚。在这个版本里，恶龙袭击的是一座信仰异教的城镇，圣乔治是一位“骑着白马，身披绘有巨大红色十字的洁白斗篷的骑士”。他斩杀巨龙之后，用龙血在龙的胸前画了一个十字，于是巨龙的尸体化


圣乔治屠龙



正常的库巴与夸张后的狰狞形象


身披十字军符号的屠龙传说开始流传起来

作了一片美丽的红色玫瑰花田。而在圣乔治对被拯救的村民们说的一番话里，对基督教的宣扬甚至到了露骨的地步。他说："我叫乔治，我是上帝的战士，同时也是忠实的仆人，这个女孩祈祷圣母与圣子能够给他帮助，所以我应召唤而来。愿拯救了你们的圣十字能够永远在此生根，舍弃你们的偶像和虚伪的信仰，你将再也不需要惧怕龙的威胁！"

当然，像西班牙版这般露骨宣扬基督教的传说毕竟是少数，但是，在所有版本的圣乔治传说中，也都能看到教会的影响。比如说，圣乔治的斗篷。圣乔治屠龙传说的各个版本中，屠龙的缘由、救下少女的身份以及巨龙死后它的鲜血究竟是催生出一片红玫瑰花田还是仅仅在地上泼了个红色十字出来，都各不相同。但是有几点却一直没什么变化，其中就包括圣乔治的装扮——他总是披着一件白色的、绘有大号红色十字的斗篷，这种图案后来演化成了狮心王的圣乔治十字旗。当然，现在我们接触的影视作品与游戏中，披这种斗篷的骑士大有人在，可大概没有人见过罗马士兵披这种斗篷吧？《全面战争——罗马》里面我们见不到，美剧《罗马》当中也没有，《高卢战记》等史书里也没有。而历史上的圣乔治正是罗马的骑兵军官，为什么罗马的军官会身披一件带有如此浓重的十字军气息的斗篷呢？

考察一下历史上使用过这个图案作为自己标记的组织，除了狮心王查理的军队之外，还有另一个非常著名的团体，而且这个团体诞生的时间远比狮心王领导的第三次十字军东征要早。这个团体就是大名鼎鼎的医院骑士团，医院骑士团在他们的锁子甲上套着白袍，白袍前后摆各画了一个现眼的巨大红色十字，作为自己的标记。作为一个军事修会，原本医院骑士团就像它的名字所表现的那样，最初是为了保护基督徒们在朝圣路上设置的医疗所而成立的，但是真正让它留名青史的却是在东方拉丁王国建立之后，它保卫东方拉丁王国的行动。

与后来建立的圣殿骑士团不同，医院骑士团并不是本着保护圣地的宗旨成立的，骑士团的组成中也不像圣殿骑士团那样包括了希望保护自己在东方拉丁王国既得利益的贵族。因此在行事方式上，医院骑士团更加符合基督教的教义，而不是像圣殿骑士团那样成为一支纯粹的为战斗而生武装修士集团。所以它也有着更高的声望，成为基督教体系中历史最悠久也最虔诚的军事修会，可以说，他们就是基督的"白银之手圣骑士团"。再考虑到医院骑士团战斗的地域几乎就是圣乔治出生和战斗的地方，在同样的地方，与同样的"恶势力""异教徒""恶魔的使者"战斗，同样是高贵忠诚的神的战士，也难怪那位古时的罗马骑兵军官会被涂上如此浓厚的宗教色彩了。所以说，那不应该叫圣乔治十字，应该叫圣医院十字才对。

不管怎样，因为圣乔治以及狮心王理查太过有名，导致圣乔治十字被深深地嵌入了骑士文化当中，不但英国的嘉德骑士会以圣乔治十字作为自己的战旗（同样这么干的还有各个国家的海军，它们把这个标志绘制在洁白的主帆上），属于东正教势力范围的俄罗斯公国骑兵也喜欢在自己的骑士枪上挂上圣乔治十字旗。值得一提的是，圣殿骑士团因为其本身的存在颇有争议，再加上关于他们的种种传说层出不穷，在漫长的历史进程中，它的名气渐渐超过了三大骑士团中的元老医院骑士团。如果不是这样的话，也许《星际争霸》中神族的"电人"英文名就不会叫作"High Temper"（直译过来就是"高位圣殿骑士"），而应该是"High Hospitaller"（高位医院骑士）才对。而这种影响力的变化，导致了圣乔治十字也被张冠李戴到圣殿骑士团的头上，就连由好莱坞著名编剧雷蒙德·库利所著的《最后的圣殿骑士》一书中也犯了这个低级的错误。倒是育碧的《刺客信条》真实的还原了史实，驻守耶路撒冷的圣殿骑士们穿上了绘制有黑色十字纹章的灰衣。

有意思的是，在《刺客信条》整个游戏过程中，有60名十字军骑士可以让玩家挑战，这大概是游戏中除了Boss以外最难缠的对手了，而他们的装束则是不折不扣的医院骑士团"军装"，也许在育碧的制作人心目中，医院骑士团才是真正的骑士团之首。

另外，在《刺客信条》里，育碧对十字军的种种暴行也作了一定程度的描绘，而不是像现在诸多作品当中描写的那样，将十字军东征说成是"圣战"，将十字军的战士们刻画成虔诚、善良而又强大的战士。实际上，根据Georges Tate的著作《十字军东征——以耶路撒冷之名》里的记述，十字军大多是一伙拥有狂热宗教信仰的强盗和淘金者而已，可自中世纪以来的教会却始终在不遗余力地在对十字军进行美化……


一个典型的骑士城堡

此外，《刺客信条》中唯一对主角怀着善意的十字军将领（就是游戏一开始主角没杀成的那个骑士），身上披着的也是一件绘有红十字的白色斗篷——他是一位医院骑士。笔者认为，这大概也是因为育碧的设计师对医院骑士团的偏爱吧。



育碧的《刺客信条》虽然掺和进了科幻元素，但是对历史的细节刻画还是做得不错的

写到这里，本文马上就要结束了。作为向《达芬奇密码》风格致敬的一篇跟风文，笔者仅仅是想试着从不同的角度解读我们在第九艺术中已经接触得非常多的骑士文化而已，如果在这个过程中，能给您提供不太一样的阅读快感，那就是笔者的荣幸。

▶深度关注

Showgirl的道德争辩

2008年的ChinaJoy已经过去一段时间了，不过，它所带来的影响力并未完全过去。在许多充斥着宅男的游戏论坛里，尚有不少人在发帖津津乐道地讨论着他们所喜欢的Showgirl，在比较着Showgirl的胸部和大腿，在求着某位Showgirl的真实姓名和联系方式……是的，自从有游戏厂商参加本土游戏展以来，相关的话题似乎只跟Showgirl、Showgirl、Showgirl有关——就是跟游戏无关。

■北京 怪蜀黍

游戏创世纪（节选）

起初，神创造了游戏。

神说：要有展会。就有了ChinaJoy，这是第一届。

神看ChinaJoy是好的，

神听见有个声音说：“我们除了游戏，还要美女！”

神同意了，就有了孙婷，这是第二届、第三届。

神看孙婷是好的，

神又听见那个声音说：“我们还要不同的美女，有气质的美女！”

神同意了，就有了丁贝莉，这是第四届。

神看丁贝莉也是好的，

神又听见那个声音说：“我们要更多的美女，要有些性感的！”

神也同意了，就有了猫女团，这是第五届。

神看猫女团也是好的，

神又听见那个声音说：“我们要数不清的美女，我们要所有美女都性感，要美女，要性感，要美女，要性感，要美……”

神也同意了，就有了谢雨帆、有了徐佳玲、有了兽兽、有了王秋君、有了护士MM、有了抱枕MM、有了美胸MM、有了美腿MM……这是第六届。

神看这些MM都是好的，

神又听见那个声音说：“我们要@#￥%○◆□※&*（☆）……”

……

神说：“我还创造了一个叫做‘成人文化展’的东西，你们不如去那边要吧。”

Showgirl的道德争辩

一个从来没听说过ChinaJoy的人在这个时候看到如上的帖子，想破他的头也不会想到，ChinaJoy原来是个游戏展。

ChinaJoy曾经确实是个游戏展，而现在好像仍然是。之所以只能不确定地说“好像仍然是”，是因为它现在多了很多别称。但我得说，不管把ChinaJoy叫做什么展，那些活色生香的Showgirl出现的初衷是好的。说起来，Showgirl历来是各大游戏展会上必不可少的一道颜色，从当年美国的E3到日本的东京电玩展，Showgirl都在会场的各个区域点缀着我们的眼睛以及心情。笔者注意到，《大众软件》在进行这些大型游戏展会的报道时，也总会放上一两页Showgirl的图片给读者养眼。某位多次参加世界大型游戏展会的编辑，也曾在一期杂志上写了大意如下的几句话：“当记者一天奔波采访，疲累不堪时，总是能看到Showgirl们向你展露甜甜的微笑，并及时摆出专业的姿势供你拍照，不由让人精神一振，真是要感谢这些同样辛苦的Showgirl。”这也许是Showgirl在游戏展会中的最佳定位，不至于喧宾夺主，但也不可缺少。



巨人展台令人无语的活动

尽管Showgirl已经近乎衣不蔽体，但镜头直奔下三路而去的依然大有人在



投票调查问题：对于Chinajoy厂商Showgirl你怎么看？

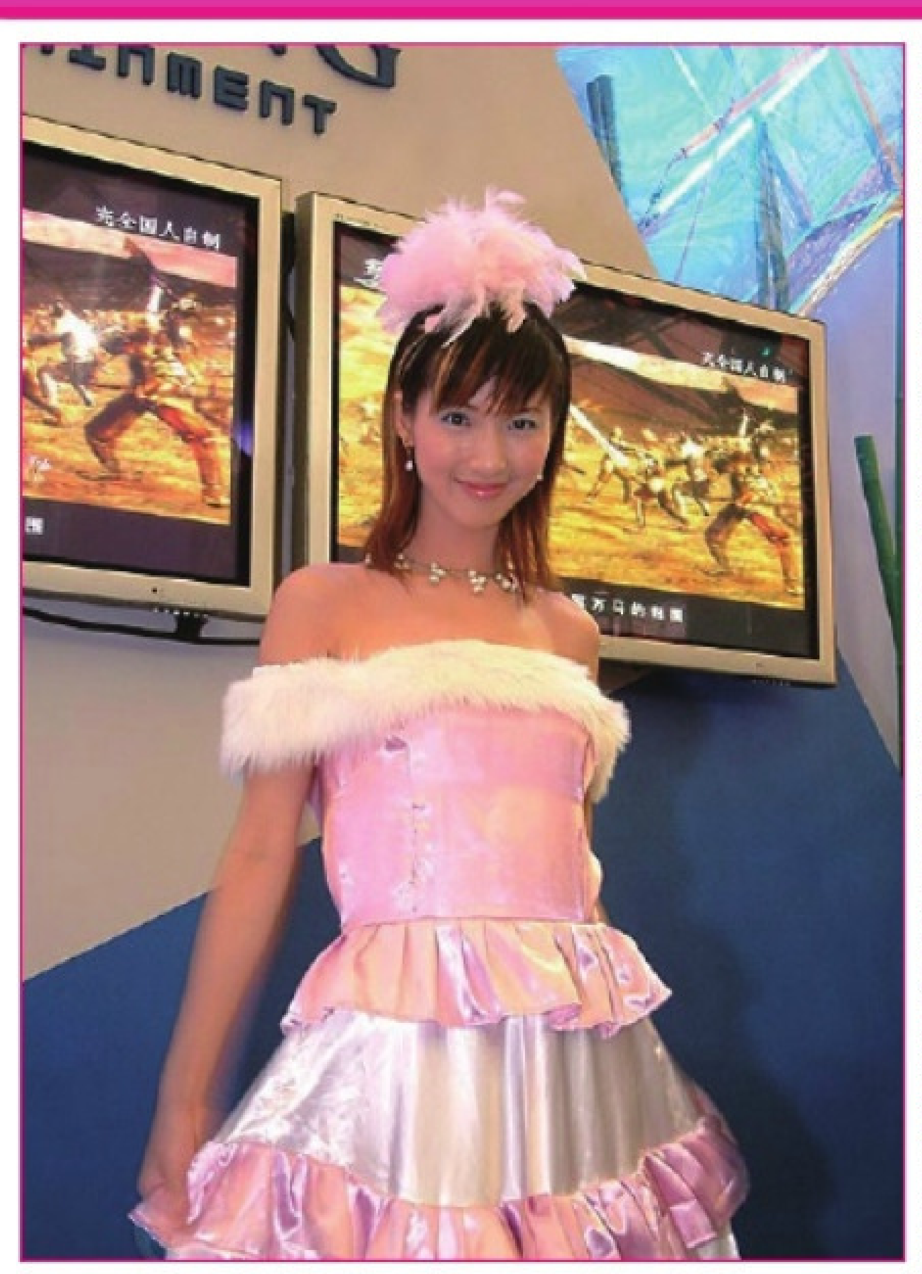
投票总数：3916　投票截止日期：2008年08月02日

选项	比例	票数
参加CJ专门去看美女的	26.17%	1025票
还不够漂亮，下次找点好的	17.01%	666票
过滥了，审美疲劳中	13.23%	518票
喧宾夺主，游戏才是主角啊	24.16%	946票
很平常，国内外展会都这样	5.95%	233票
无所谓，只关心游戏	13.48%	528票

在某知名网站所做的调查中，大部分人直白地表达了他们眼中对Showgirl的定位

但国内各种展会中的Showgirl则有所不同。今年的ChinaJoy与E3几乎是同时开幕，但一边是玩家在熬夜等待大洋彼岸E3三大主机厂商的发布会，为微软的爆炸性发布兴奋不已，另一边却是花上100元购买门票后直奔美女们而去，在将数码相机的存储卡一通拍满后欢喜而归。游戏网站也将自己的专业性公平地分作两半，在报道E3时是“SE宣布《最终幻想ⅩⅢ》跨平台”的大标题，在报道ChinaJoy时则当仁不让地是“绝色Showgirl第一天抢先直击”。对于Showgirl如此喧宾夺主的现象，自然有不少玩家提出了质疑。

某知名网游门户网站的论坛里有玩家不满地指出：“诸多网络游戏媒体成日关注鼓吹ChinaJoy的Showgirl，试问国外哪个专业游戏媒体对Showgirl的报道盖过了游戏展本身？我们的媒体可否想过自己的责任？”这部分玩家的立意无疑是好的，但网站是要靠点击量生存的，此知名网站以“对ChinaJoy上厂商Showgirl你怎么看”为题做了一个调查，最终投票结果中选择“参观ChinaJoy专门去看美女的”占了第一位。这是何等“君子坦荡荡”的精神啊！有美女看为何不看？不看美女，那


当年的中国游戏界第一美女孙婷


这张照片成就了丁贝莉，也形成了Showgirl“明星创造模式”的某些雏形

些陈词滥调的网游展台有何看头？网络媒体对Showgirl的报道绝对算是顺应民意，领会厂商精神，符合玩家要求。试想，“巨人网络CJ展会出新招，《巨人》展示系统特色”与“巨人网络CJ展会出新招，你被性感护士射湿了没有？”两条新闻摆在你面前，你会点击哪一条？

另有一些玩家在网络上批评Showgirl过于不自爱，为了钱和出场费搔首弄姿、衣着暴露，罪过罪过。但这就是在制造冤假错案了，殊不知Showgirl们都穿成那样了，相机镜头还专攻下三路的也大有人在。在汶川地震的捐款风波后网上开始流行“道德宜于律己，不宜律人”的观点，这也适用于对Showgirl的“道德批判”——如果没人愿意在游戏展会上把注意力都放在搔首弄姿和衣着暴露上，又哪来的Showgirl的“罪过”？永远是需求决定市场，Showgirl“不自爱”痛，厂商不思进取痛，但部分“玩家”品位低俗更痛，痛自己不比痛别人，还是睁只眼闭只眼过去算了吧。

Showgirl的发迹之路

第一个在ChinaJoy上出名的Showgirl是孙婷。在2005年的ChinaJoy上，年仅19岁，一袭白衣令人惊艳的孙婷被称作“唯晶宝贝”，也让无数玩家知道了“唯晶科技”这个名字。孙婷的意外走红，第一次让人认识到一个Showgirl原来也可以起到如此的宣传效应，唯晶科技当机立断，在当年ChinaJoy后立刻宣布签约孙婷作为形象代言人。这之后的相关新闻中，孙婷被冠以“中国游戏第一美女”的头衔。但仅仅在2006年2月就传出了孙婷与唯晶科技解约的消息，2006年的ChinaJoy，孙婷摇身一变成了中广网的形象代言人，继续活跃在ChinaJoy的展台上，但这一年的ChinaJoy却是属于丁贝莉的。在充满着微笑的Showgirl群体中，一脸冷漠倔强的丁贝莉脱颖而出，让她真正名声大噪的，是一张咕嘟着嘴角略显俏皮的照片。


这位老兄以这样“时尚”的方式来表达美色当前的感受

据悉，这张照片是由某知名网站的一位编辑所拍摄，放到网上后获得的赞美不断，也许该网站意识到又一个孙婷即将出现，这之后一些举动颇具炒作意味，甚至搞出了“寻找丁贝莉的发现者”这样的活动。之后丁贝莉果然签约新浪游戏，之后两年的ChinaJoy她都作为新浪的招牌登场，可以说比孙婷更加成功。不过，尽管受关注度一路下降，但今年的ChinaJoy上孙婷依然能在派讯娱乐的《龙骑士》展台亮相，而昔日的唯晶科技却早已被人遗忘。丁贝莉作为来自Showgirl的草根明星，签约新浪游戏让她的曝光率不会降低。不管怎么看，相比厂商而言这两位Showgirl都是更大的赢家。

相比唯晶科技和新浪而言，搜狐游戏又是另一种风格。2007年的ChinaJoy上，搜狐的猫女团以出众的相貌身材和讨巧的服装设计成为全场焦点，扮演阿朱的朱弘被称作当年最美的Showgirl，而猫女团中的王牌顾臻在这之后更被推荐去参加某个国外的选美比赛，并一举拿下冠军，在2007年底还成为《风度》杂志的封面女郎。有了这一年的成功，朱弘和顾臻这两位猫女团的代表身价也水涨船高，而其他公司的挖角让她们的出场费用扶摇直上。今年的朱弘和顾臻分别前往金山和盛大的展台，以朱弘为例，ChinaJoy期间的每日出场费用翻了一倍以上。不过，她二人在“转会”后并没有取得去年那样的成功，而搜狐游戏尽管以“《鹿鼎记》七老婆”中的徐佳玲、胡洁琼等Showgirl保持了展台的高人气，但也没有达到去年那样一览众山小的地步。

解析Showgirl的“潜规则”

如果你没有亲历ChinaJoy现场，也许你不会了解一些玩家对Showgirl的热捧到了什么程度。在今年的ChinaJoy结束后几天，我偶然在网上看到了一段名叫“寻找猫女团”的视频。2007年ChinaJoy上，搜狐展台“猫女团+阿朱阿紫”的搭配艳盖全场，一举成为最吸引相机镜头的展台。但今年这个组合被拆散，Showgirl们被分散到各个公司的展台中去，一位猫女团的忠实拥护者为了在今年的展会中找到猫女团的全部成


许多网站的点击量都靠她们来支撑

员，手持DV开始了艰苦的寻找之旅。最终他找到了猫女团中的大多数成员，并将拍摄的视频放到了网上。天可怜见！Showgirl虽美，但我认为终究是看过就罢的，可实际上，不仅将Showgirl的名字全调查得一清二楚，连体重三围都一一记录在册的人绝不在少数。可以说没有网友和玩家的热捧，就没有Showgirl现象的大红大紫。





去年在搜狐展台一举成名的朱弘，今年以更高的价格"转会"金山

今年的人气冠军无疑属于EA的"红衣MM"谢雨帆，有趣的是，当她一举成名后，强大的人肉搜索引擎将其平时的生活照都搜了出来，这时许多人意外发现谢雨帆曾经在以往的某届ChinaJoy担当过KONAMI展台的Showgirl。





今年大红大紫的谢雨帆，看来也不是第一次参加ChinaJoy

与此类似的是龙游天下的"抱枕MM"徐佳琦，也不是第一次参加ChinaJoy。为何之前默默无闻，今年却能突然蹿红？这与当年的服装、造型不无关系，更重要的是能否凭借一瞥的惊艳得到网络炒作的机会。据说Showgirl中的"潜规则"就是"能否被游戏网站的编辑慧眼识中"。一旦得到这样的机会，能在ChinaJoy的新闻中占据显要位置，出名的机会就将大增，丁贝莉便是成功的例子。此外，加入一个有创意的团队也是有益处的，例如搜狐游戏2007年的猫女团和2008年的"《鹿鼎记》七老婆"，在没有太暴露的前提下也能发挥出Showgirl的魅力。至于有目的的利用博客、论坛等载体进行炒作就更是常用的手段。据说，有的厂商常常在展会期间组织人手去各大论坛"刷板"，不但发帖，而且用各式各样的马甲在下头跟帖。当然，这种费力的炒作炒得起来炒不起来就要看人品了。

一个普通Showgirl每天的报酬可能只有两三百元，成为主角级的就能拿到每日600元以上，而一旦成为当年的明星，今后的报酬就将呈几何级上升。尽管每年各大厂商都会请来一些已经小有名气的明星美女助阵（如联众的冯媛甄和邵庭，腾讯的王秋君等），但每年最受关注的仍然是那些带有"邻家女孩"气质，由玩家自己亲自发现的Showgirl，孙婷、丁贝莉、朱弘、谢雨帆等



今年的搜狐展台没有了猫女团，但还是有"观众"不厌其烦地去其他展台把她们找了出来。这种行为是怎样的一种行为？有人的回答很干脆：闲的！

人无一不是如此。当她们成名后，下一年的ChinaJoy又将涌现新的草根明星，也许你今年还不明白去年的丁贝莉为什么会出名，明年就会不明白今年的谢雨帆为什么会出名。不知道有多少年轻美丽的Showgirl怀有在ChinaJoy上一举成名的梦想，但在这已经变了味的厂商行为上，她们的梦想也许要比游戏厂商们希望做出下一个《传奇》现实得多。

结语

如果说单机时代是个为了游戏不要女人的时代，那么那个时代已经过去了。网游时代，变成了为了女人而游戏的时代。今年的ChinaJoy期间，某网游公司老板在论坛上高调宣称："我们展台的Showgirl保证真空上阵，绝无内衣，欢迎大家前来拍摄。"史老板更是早有先见之明地搞出了一个"美女认证系统"，他们所做的，不过是直接满足一些玩家的"需要"而已。而展会这个集中展示的窗口，更是这个"需要"的浓缩体现。

正所谓成也Showgirl，败也Showgirl。在各家厂商没有太多实际内容的展示背后，赢得展会人气冠军的唯一出路就是这些Showgirl的人气比拼。想一想，能这样豁出来放话的老总也真是用心良苦啊！为了争夺3天的眼球，就可以豁得出去。而一旦某家的Showgirl风头出尽，在展会上称霸，厂商们便觉得十分有面子。显然，在这个问题上并不是ChinaJoy出了什么错，而是整个网游行业的一股"邪火"在烧。



在她们的吸引力面前，是否也反映出厂商们展出的游戏太没有吸引力了呢？

这篇文章在写成之前，我曾想仿照《大众软件》前一阵子的无双批判写一个"有啥用"系列，本文干脆叫"朋友你看Showgirl，你看她有啥用"。有啥用呢？实际上我也乐呵呵地看了大半天Showgirl照片。吃饱了骂厨子，这叫矫情。那么不如借题发挥，搞成对中国网游的一次反思？可我又保不准明年还会乐呵呵地看半天，反思太早了，更矫情。写到这里我迷惑了，抬头看看文章的标题，Showgirl你挂羊头卖啥肉啊？有个声音回答说：你们要啥肉，我们就卖啥肉！P

（本文仅代表作者观点，与本刊立场无关。）

▶在线事件

那些Alpha时不知道的事

7月18日，是北美测试服上《魔兽世界——巫妖王之怒》Beta测试正式开始的日子。Beta测试的开始，意味着Alpha测试时期的保密协议自动失效。几个月来，人们一直私下进行的讨论终于可以公开进行了。Beta测试意味着更多可进驻服务器的“人口”，那些仰望WotLK已久的人总算可以进去探个究竟。他们的所见所闻是否和Alpha时期的道听途说一致？恐怕很难讲。如果你只能从Beta版开始，你会发现自己并没有错过什么。

■天津 mars_fdka

WotLK的Beta测试开始于7月18日，这符合测试服务器维护的惯例——开放和更新一般安排在周五。目前架设的测试服有两个：Lich King（PvP）和Northrend（PvE），同时，游戏的客户端界面已经完全更新了。

在Beta测试的开始阶段，游戏开放的等级上限是77级，最后两个未开放的世界地图“冰冠冰川”和“风暴之巅”仍旧不能前往。解锁飞行坐骑的任务已经可以完成，前提是你的人物达到77级。此外，各个职业的新天赋、新技能已经初步制作完成，由于天赋和技能是头一个月测试的焦点，因此相关的修改也是格外频繁。商业技能目前仅仅处于半成品状态，绝大多数高级配方还没有加入。副本方面，除了80级副本、Raid副本和某些副本的英雄模式外，其他低级副本已经基本制作完成并投入测试。新的战场和户外PvP区域还没有最终开放，因此暂时无法体验到攻城战的魅力。

又一次，死亡骑士满地跑……

死亡骑士作为新的英雄职业自然是Beta测试的焦点之一。从暴雪给予DK的待遇和能力来看，它确实对得起英雄职业这个称号，这一点从Alpha测试中就可以窥得一斑。现在，史诗般的背景任务开放了。还没有走出新手村就已经和巫妖王、老弗丁、前Naxx的诸多Boss级人物会面，老弗丁和巫妖王的最终决战更是起伏跌宕、震撼人心。



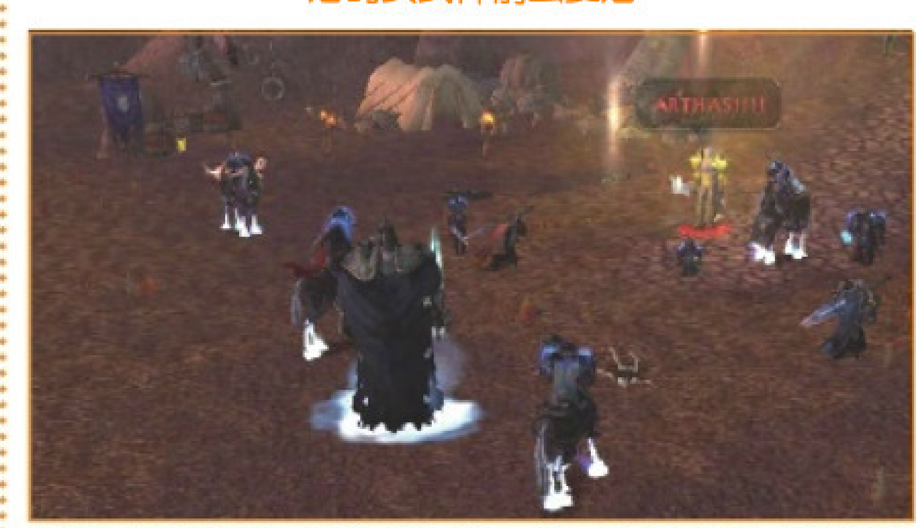
3.0版的《魔兽世界》登录界面（上图）和几个月前所谓的玩家PS版（下图）相比，差别并不大

DK升级阶段的战斗力确实令人咋舌——单挑精英怪轻松自如，依靠强悍的回血能力连续杀怪不需要吃喝，召唤出的食尸鬼竟然可以同时独战3个普通怪物而最终胜出。于是和Alpha测试一样，Beta测试服务器上放眼望去，外域的升级途中完全见不到其他职业。也是没办法，玩家们开始尝试5个DK打副本，最终的结果令人惊叹。DK具有较强的承受伤害能力，利用死亡凋零可以将怪物基本控制在恐惧状态。深血腥系的DK可以为整个小队回血，食尸鬼在无限的死亡缠绕支持下可以扛住Boss的猛攻。由于5个DK的队伍伤害能力是一般队伍的两倍以上，在一般的副本里都是碾压而过。而且不得不提到的是，DK的PvP能力也是很具潜力的。刚升上70级、蓝绿装混穿的DK就有和身穿S3以上装备的其他职业一较高下的能力。

暴雪为了“迫使”所有玩家都参与到DK的新手任务测试中，在Beta测试开始时删除了Alpha测试中所有的DK人物ID（因为其他职业的ID都保留了下来），所以开始阶段DK的等级普遍不高，很难接触到比较高等级的副本。要想进一步验证DK在副本里作为坦克和输出者的表现，只能等今后测试深入下去才行。但要如某些玩家声称的那样，DK的强悍会导致部分职业锐减，似乎也不太可能，这也不是暴雪希望看到的。



巫妖王与堕落女武神：当DK战死时，巫妖王会派遣堕落的女武神前去复活



DK的任务链里可谓众星云集，这一定会在WotLK开始处带给玩家足够的刺激

符文的功用初探

现在大家都知道，铭文专业需要的材料是草药，先将草药制作成各类墨水，然后撰写铭文。不过，铭文的核心内容——“职业铭文”目前还在设计中，暴雪正在论坛上向玩家征集意见，设计各个职业的特色铭文。但目前只有德鲁伊的职业铭文已基本完成，其他职业的还没有眉目。

除了镶嵌到铭文界面的职业铭文外，铭文师还可以制作出“回城卷轴”，冷却时间15分钟，关键是和炉石独立！不过坏消息是，仅供自己使用。另外，各种附加属性的卷轴，如耐力卷轴、力量卷轴现在都可以在铭文师手里量产。也许一段时间之后，就成了烂大街的玩意儿。有意思的是，铭文还能够制作棍子上的胡萝卜之类的小玩意，类似磨刀石、具有临时附魔效果的“符文之语”等。有心加入铭文制造业的玩家可以开始动手囤积草药了，尤其是原大陆的低级草药！因为外域能够出产

的草药相对产量较高，价格也许还好说，旧大陆由于不能使用飞行坐骑，采集效率低下，必然导致WotLK里的价格飙升。

现在，那些羞涩又不喜欢在频道里浪费时间叫卖的附魔师，可以把附魔效果附加在一种特殊的羊皮纸上，放到拍卖行中或邮寄出售。任何玩家得到带有附魔的羊皮纸卷轴后都可以把附魔效果附加到武器或装备上——这种羊皮纸就是铭文专业的特色产品之一。

成就：艾泽拉斯世界纪录

WotLK中会加入成就系统（Achievement），这是我们不久前才知道的消息，而Beta测试刚好可以体验到这个有趣的系统。也许有些人会认为，这个成就系统和“称号”是类似的，比如TBC中时常能够见到的“纳鲁的勇士”。如果这样说，成就显然不是《魔兽世界》的首创。在《指环王Online》里就有一个十分庞大的称号系统，针对你杀敌的表现等依据授予你不同的尊称，而且你可以选择把哪些“荣誉称号”顶在脑袋上，四处显摆。

不过，WotLK中的这个系统叫做“成就”也许有些过于宽泛了——一个人的最高属性值、消耗了多少个血瓶、击杀敌人和被敌人击杀的次数、探索地图的程度、完成的副本……这些更像是角色的详细统计报告，像样一点的，如“一条命升到15级”，还多少有些挑战的意思。总之，所有惊天动地、鸡毛蒜皮的事都列入其中。只要是你能想到的事情，这里大概都能找到相应的纪录。而且成就的条目数还在不断增加，目前测试版本中已经列出了664条之多，可能正式上市时列出一两千条也并非难事。

有些成就对你来说恐怕不难达到，如一个叫做“Safety Deposit”（保险箱）的成就，条件只是“购买7个额外的银行包位”。所以就像暴雪的本意所言明的，成就系统的意义更多在于娱乐。虽然你会因为达成某个成就条件而获得点数，但是你无法获得人物属性或装备上的实质奖励，至多去兑换一些稀有宠物等奇怪的物品。最新版本的成就系统里，你还可以和别人对比相互的成就达成度。这难道会是WoW提高玩家粘着度的一大法宝？



暴风城外林边空地的精英怪霍格想必大家还有印象吧，作为有名的小号杀手，有个成就就是“死在霍格手下”

将“副本”概念演绎到极致

最早提出“副本”概念的游戏是《无尽的任务》，但是将副本进一步优化并使中国玩家熟悉和体验到的游戏非WoW莫属。WotLK中，更是巧妙地借助副本来展现一个动态时间流程下的世界环境变化，这就是与众不同的DK背景任务链，一个具有多重副本变化的任务链。





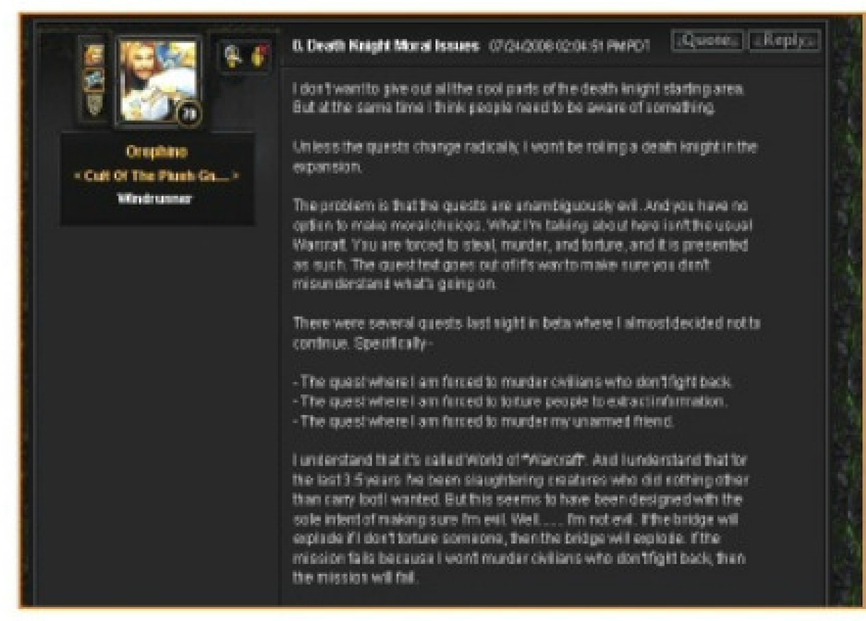
玩家的法术书页面增加了一个Glyphs页面，玩家可以在这里镶嵌各种“职业符文”来强化自己的法术和技能。初级铭文的撰写需要空瓶和一些低等级草药

不得不佩服暴雪的副本制作水平越来越精湛，整个任务链的副本变更都是在没有Loading的情况下完成的。当玩家完成了一个阶段的任务、被命令回到黑锋要塞报告的时候，外面的新阿瓦隆则悄然地变换到下一个时段的副本，这一切都不被玩家所察觉。所以体验DK新手任务的时候，每名玩家都能感受到前所未有的互动感。

同时，只有相同任务进度的玩家会出现在相应时段的副本里，这既没有新手村乱哄哄的景象，也没有某些网游中让你独自在副本里闯荡那么沉闷。这样一来，不但干扰少了很多，也能很容易地找到和自己目标一致的玩家来协同作战。总之，从大家的反应来看，这种设计值得发扬光大。希望暴雪不是浅尝辄止，只在资料片的一开头热闹一下。

DK任务：和谐与不和谐

Beta测试服务器开放后，最热门的话题要属DK的新手任务链了。这么精彩的任务设计也牵扯出了另外一个问题。在DK的任务链开始时，玩家需要扮演被巫妖王控制的DK“为非作歹”。很多任务说起来十分豪爽，动辄让你轰杀数百人，但难免沾上“杀戮”“血腥”和“暴力”这样的字眼。被巫妖王控制以后，你会杀死毫无反抗能力的平民、杀死自己以前的朋友或是驾驭冰霜巨龙大肆屠戮并让冰霜巨龙血淋淋地吃人等。



Orephine
<Cult Of The Plush Ga...>
Windrunner

0. Death Knight Moral Issues 07/24/2008 02:04:51 PM PDT Quote Reply

I don't want to give out all the cool parts of the death knight starting area. But at the same time I think people need to be aware of something.

Unless the quests change radically, I won't be rolling a death knight in the expansion.

The problem is that the quests are unambiguously evil. And you have no option to make moral choices. What I'm talking about here isn't the usual Warcraft. You are forced to steal, murder, and torture, and it is presented as such. The quest text goes out of it's way to make sure you don't misunderstand what's going on.

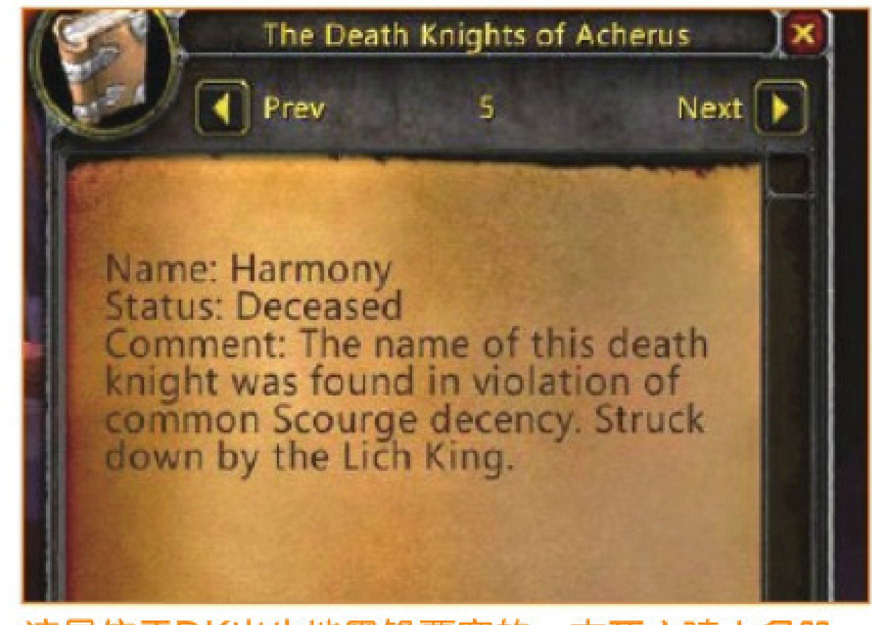
There were several quests last night in beta where I almost decided not to continue. Specifically -

- The quest where I am forced to murder civilians who don't fight back.
- The quest where I am forced to torture people to extract information.
- The quest where I am forced to murder my unarmed friend.

I understand that it's called World of "Warcraft". And I understand that for the last 3.5 years I've been slaughtering creatures who did nothing other than carry loot I wanted. But this seems to have been designed with the sole intent of making sure I'm evil. Well...... I'm not evil. If the bridge will explode if I don't torture someone, then the bridge will explode. If the mission fails because I won't murder civilians who don't fight back, then the mission will fail.

北美官方论坛的质疑帖

因此，北美官方测试论坛上就出现了质疑的声音。一些玩家认为，暴雪这样设计游戏的任务，虽然是DK成长的剧情需要，但还是让人感到道德上的谴责。游戏里的任务迫使玩家去做自己所不愿意做的事情，玩家为了完成任务和升级并没有选择的权利。有的玩家声称，如果任务没有改变，他将拒绝完成这些任务，绝对不会玩DK这个职业。在这个帖子里，一部分玩家表示赞同他的意见，希望修改部分任务剧情；另一部分则认为，你不过扮演了一个被控制的角色而已。



这是位于DK出生地黑锋要塞的一本死亡骑士名册，它的第5页记录了这样的一位DK——姓名：和谐；状态：死亡；备注：这种名字的死亡骑士对天灾来说简直是玷污，他被巫妖王亲自处理掉了

最终官方出面表示支持后者的意见。原因无非是DK的不和谐行为是被暂时的控制导致，如果实在不能适应，就不要去玩这个职业了。不过客观地看，目前任务中的“血腥”和“暴力”倾向不能说没有。令人担心的是，依照欧美游戏的分级制度，WotLK绝对不会保持在以前13+的级别上。这也是为什么有传闻说，暴雪的设计师正打算修改DK的任务流程。但是这些说法有多靠谱也很难说，反正目前没有看到任何修改的迹象。实际上，游戏里反而出现了一个不太和谐的彩蛋，也许这就是暴雪针对质疑的态度。至于简体中文版的

WotLK会不会因此而被愈加妖魔化，恐怕也是运营商需要面对的难题。

一些人性化举措

当然，与在任务链问题上的表态相反，暴雪在游戏设计和后期修改上还是很考虑玩家感受的。以WotLK的重大更新为契机，大量的玩家意见被采纳，游戏也更加人性化、便利化。

包裹格子过少的问题一直是游戏后期玩家所关注的。WotLK虽然没有从本质上大幅度增加包裹格子的数量，但是却将很多物品从包裹中移出。如战场的徽章、副本的公正徽章都将被请出背包，不再以实物形象出现，而是以类似荣誉值和竞技场点数的数值化方式显示。小宠物、坐骑将会变成召唤式的，你获得坐骑或小宠物后，点击背包里的马头或鸟头图标就能学习到召唤它们的技能，而这些东西将会从背包里消失掉，从而节约了空间。一些特殊的装备，如马鞭，将变成坐骑的"附魔"效果，而不再需要装备到角色身上。

生存在"鬼服"玩家的心声

我们且来看CWoW八区巨槌服务器一位叫做"亮子"的精灵盗贼的心声。

终于能抽出空来打理打理我那个AFK了很久的精灵小盗贼了。一上线，系统就一排触目惊心的黄字提醒，好友被全删了，公会也没了。查找在线人数，11人（当时正是上线高峰期）！当确认这一切都是真实的以后，我很荣幸地加入了"鬼服"玩家的行列。

副本组不到，竞技场不想当便当，只有去战场。3局下来被连续收割3次，有点焦虑，到了10局、11局，反复当了其中一个人头时，我的心彻底死了。好吧，咱就不信堂堂的WoW里没我立身之地。在奥山连续被收割了N次后，终于找到组织了——奥山国家UT队。进UT，改名字，不知是我名字起得太惹人，还是本人比较帅，众人皆一脸不可思议和疑惑。终于有人问了："巨槌联盟还有人？""这不是睁着眼说瞎话吗？我不是人？！"在众人复杂的眼光中，我被接纳了。

巨槌以前真的是个很热闹的服，进服要排队，就是阵营不平衡。想当年刚开TBC，哪里都是一片兽山牛海，联盟也不弱，个个打小就练就了一副拖尸的本领，不管你恐惧冰冻，一样不费力拖进去。现在反过来了，部落看到你眼睛不再是红的了，而是好奇和惊喜。一路帮你做任务，附带着叫一些兽朋牛友一起护送你，个个对你挤眉弄眼，那个场面实在让你觉得自己比大熊猫还珍贵。

巨槌的联盟以前交易频道和AH是热闹的，现在只有卖G的偶尔在城里刷老半天，想不通一个在线十几人的服，他有什么生意可做。AH里，我看到卖东西最多的一次，就是有两组亚麻布和几个铜矿，不知是哪个新人放进去的。我当时全收下了，就是希望他能练下去……

巨槌联盟的副本进度曾经和部落不相上下。现在，听说目前唯一的一个公会早期组织了一两次卡拉赞，因为人员严重缺失，改打英雄了；又因为队员装备都是环保装，又改打普通难度。此后就再也没有Raid和5人副本活动。

巨槌的联盟因为没有人，所以没有宝石加工、没有一个高级附魔师，身上的装备都是很干净的，无任何附加物。

巨槌的联盟因为以上原因，享受不了T装带来的伤害爆发，装备永远是竞技场季度减2的S系列装备。最后，巨槌联盟的盗贼、术士永远不是英雄和Bug职业。

我们何去何从？离开还是继续？









作者：阿克斯纳塔萨　脚本：8神经



人物界面上新增了坐骑和非战斗宠物的栏位

同时，由于人物等级开放到了80级，为了加速DK玩家和重新升级的小号玩家早日"登顶"，60～70之间升级的经验值需求被降低了40%以上。

WotLK里还整合了KTM插件，现在玩家可以在游戏里直接看到自己对所有目标的仇恨量。

如果说TBC的最大卖点是让所有玩家都能获得心仪的装备，那么WotLK的游戏方向则是让所有玩家都能够享受游戏真正的乐趣。

未来的空战与攻城战

好了，畅想一下！随着玩家期待已久的空战和攻城战即将引入游戏，WotLK特意重新包装了乘具战斗系统，即驾驶坐骑战斗和操控器械战斗。

TBC中，这方面的设计只是露出一点端倪。玩家仅能体验到少量的轰炸任务和一些控制小型机械的战斗，而且自由度上十分贫乏。但是到了WotLK中，玩家将有机会参与到大量的空战和攻城战里。Beta测试的DK新手任务中，就有驾驭冰霜巨龙"喷"死数百名血色十字军的任务。诺森德的80级副本Occulus则完全是一个驾驭飞龙战斗的场景。飞龙的种类有坦克类、治疗类、输出类供玩家自由选择。

至于攻城战，新战场"抢滩登陆"和野外PvP区域冬拥湖将是一个新纪元。可惜的是，目前测试进度下还没有开放攻城战相关的战场和地区，我们只有借助一些任务来提前体验一下操控火炮类兵器战斗，只是找找感觉而已。

暴雪表示，WotLK肯定会在今年上市，但不会在第三季度。一般来说，Beta测试的持续时间应为3个月。通常暴雪会在Beta测试结束后立即开始为期两周的公开测试，因为期间没有什么大的改动——这就算是游戏上市了。如此推算，玩家可能在10月份接触到英文版的WotLK。据悉，中文版的汉化工作也在紧锣密鼓地进行，并已准备架设中文内部测试服务器，暴雪和九城当然会争取让简体中文版同步上市。虽然暴雪有一贯跳票的风格，但以目前的完成度来看，暴雪没有什么跳票的理由。从CWoW近期的热度来看，也非常需要WotLK这支强心剂早日出现。



风云上海滩

——"三星电子杯"WCG2008电子竞技大赛中国总决赛报道

■本刊记者 冰河

开篇

2008年7月24日晚19点40分，本刊记者登上了北京前往上海的Z7次特快。此刻的北京充满了一种兴奋而又紧张的情绪，盼望多年的奥运即将来临，空气中仿佛都弥漫着向往竞技、向往拼搏的体育精神。而这时候离开北京，记者也是为了记录另一场为了竞技、为了拼搏的体育盛会——2008"三星电子杯"WCG世界电子竞技大赛中国总决赛。尽管电子竞技是国家正式承认的体育比赛项目，在年轻人群体中有着巨大的影响力和商业市场。但是时至今日，它还处于体育行业的最底层，不能在电视上向公众昭示选手们的勇气与坚强、寂寞与挣扎，多数时间还是处于一种自娱自乐的场面中。不过也正是因为如此，电子竞技也更具有了与其他体育竞技项目相同的精神。就如同曲棍球、手球、马拉松等体育项目一样，也许中国选手并不能站到这些项目的领奖台上，但依旧有很多人默默拼搏。体育竞技不仅仅为了能够获得最后的冠军，或者成为万众瞩目的焦点。只有热爱并投身其中的人才明白，与孤独和失败对峙，顽强抗争到最后一刻的过程，才是体育最大的魅力所在。从这个角度来说，那些投身电子竞技的选手们，都无愧于运动员这个伟大的称号。

首日的鏖兵

上海7月的正午一如既往的闷热，但正值暑假的复旦大学正大体育馆门前人声鼎沸，门口的保安不停地阻止和告知着欲从底层进入体育馆内的人群，让他们到上层前去观看。与此同时有很多人在四处打听着哪里能够买到门票。当他们得知门票只能在网上申领，现场不再出售的消息时，不禁连连哀叹。但即使如此，还是有许多人不肯离去，询问过往的每个人能否高价转让一张门票。可惜的是，没人愿意转让自己这来之不易的门票。因为这是WCG，中国电子竞技一年一度的嘉年华，中国电子竞技爱好者心目中的第一赛事。虽然目前WEG、WCEL、CEG、IEF、IEST等诸多赛事已经给了中国电子竞技爱好者丰富的选择，但是WCG的精彩与遗憾始终有着最大的魅力，没人愿意错过它。



正大体育馆正面



垫场表演，不过观众更着急看到开场的激战

2008年的WCG中国总决赛出现了不少新气象。首先这是多年来中国总决赛首次离开北京，在另一个城市——上海举办。对于这样一个赛会制的大型体育赛事来说，能够在不同城市举行能够大大拉动当地对于电子竞技的关注，扩大电子竞技的社会影响力。而上海作为全国的商业和金融中心、华东电子竞技重镇，也能够给WCG赛事在市场上带来更多的商业回报。另一个变化是诸多新赛事的引进。除了传统的星际、魔兽、FIFA、CS四个正式国际比赛项目，本届比赛还引入了魔兽DOTA、魔兽女子大师赛、《QQ飞车》《穿越火线》等诸多新赛事作为表演项目，进一步扩大了电子竞技的商业范围和影响。此外还有一个隐形的变化是在比赛之前，暴雪刚刚公布了《魔兽争霸III》项目的最新调整补丁1.22版本，可以说这个版本调整之后，受到影响最大的就是目前电子竞技两大明星人物Sky和Moon。此外补丁对亡灵族也进行了一定的加强，试图改善使用亡灵选手长期以来成绩不理想的局面。由于版本的调整距离中国总决赛的日期非常近，留给所有选手适应变化的时间都非常短，因此也给比赛带来了更多新的变化可能，给观众一种耳目一新的感觉。

与往届比赛不同的是，本届比赛的抽签并没有在大赛开始之后现场进行，而是在比赛开始前就已经完成。如Sky、PJ、WNV等知名选手和战队被设为种子选手和队伍列于每个小组的第一名，从体育比赛的规则上来讲这是合理的安排，但确定种子选手的标准和原则是什么，却没有公布。从结果来看，显然确定种子的标准是根据以往战

绩和预选赛成绩综合而成的，但缺乏足够的公开度。尽管这次的结果并没有引起什么争议，不过这种比赛操作细节上的缺失说明，电子竞技比赛的操作的确还需要更多的规范化和职业化。值得一提的是，比赛开始之前，就传出了两名选手弃权的消息。一个是沈阳赛区的魔兽亚军XIXI，由于他的本职工作是比赛解说，不得不忍痛放弃。另一个是西安赛区的魔兽亚军Ns.Yanzi姚宏，理由是他所在的工作单位不放他来参赛，以至于Yanzi根本没有到达上海。这个消息在魔兽爱好者中引起了一番叹息，毕竟我们可能失去了几场非常精彩的比赛。



女子大师赛的战斗，小苍对C可乐，双方打得都很紧张

总决赛的揭幕战是著名的星际选手，WCG2007世界亚军S.C.PJ沙俊春与新秀Fengzi章春雷之间的对决。这场在大舞台上进行的战斗开始后，双方都采取了比较保守的打法，使用虫族的Fengzi幸运地先发现了PJ的位置所在，发现PJ放下了气矿之后明白对手不会采取速攻战术，于是第一时间放下了飞龙塔，希望借助空军的骚扰压制PJ的经济，从而依靠经济优势获得最终胜利。PJ的打法非常稳健，在依靠少量狂热者和光子塔防御住分基地之后，也针对性地制造了海盗船，最终2艘海盗船和3个光子塔顶住了Fengzi的一波飞龙速攻。随后PJ由龙骑、狂热者和金甲虫组成的混合部队压到了Fengzi的家门口。Fengzi由于早期生产飞龙的缘故消耗了一定的资源，兵力暂时处于劣势。在分基地的几番拉锯之后，不得不撤回到高地上的主基地，2个分基地则全部被荡平，PJ的经济和人口都处于完全的优势，至此可以说胜败已分。但Fengzi显然不愿在大舞台上轻易认输，他借助蝎子和提速的小狗强行再次开矿，与PJ在地图的中场展开了激烈的拉锯战。成功地打退了PJ的两次试探性进攻。可惜有经济优势在手的PJ根本不在乎消耗，在4片矿的支持下始终将兵力保持在最大人口，一点点的将战线向对手主基地方向推进，最后不计损失地打掉了Fengzi唯一的分矿，获得了揭幕战的胜利。



升国旗奏国歌，体育比赛不可缺少的环节



小组被淘汰的PJ显得很从容

魔兽项目由于A组种子选手，著名“人皇”Sky李晓峰前往韩国参加Estar比赛尚在归途中，他的比赛全部集中在第二天进行，因此首日魔兽项目的焦点就集中在mouz.Fly100%陆惟梁和WNV.XiaoT孙力伟的身上，而这两人还不幸被分在了一个小组。在分别战胜了本小组的其他对手之后，两位“兽王”的碰撞成为现场和视频转播中人气最高的赛事。比赛开始之前，XiaoT的选择就让所有人大吃一惊，他选择了用暗夜与Fly对抗。这场战斗发生在TM地图上，XiaoT用女猎手开局，并试图在Fly野外练级时夹击偷袭，但是嗅觉敏锐的Fly及时发现并将其打退。双方升级到二本之后XiaoT次发了熊猫，在MF雇佣兵营地时Fly回敬一个偷袭，将XiaoT的熊猫打成红血被迫回城。随后，XiaoT更是出人意料地同时建造风之古树和知识古树，似乎要走远程攻击兵种路线，并放下了分矿。随后双方的第一次正面交战中Fly的剑圣被击杀，但Fly依旧凭借良好的微操作顶住了这次进攻，XiaoT率先撤退。其后一段时间双方补充兵力后分头野外MF，XiaoT借助四处散布的猫头鹰掌握了Fly的动向，趁对手正忙于战斗，大举进攻兽族主基地，而Fly使用回城卷轴后，降落位置不佳被卡在基地内部。全场人都以为XiaoT将会一举结束比赛，但Fly仍然依靠地堡的防御和精准的操作保住了大部分兵力，将XiaoT的进攻打了出去。随后Fly也开出分矿，并开始批量制造白牛以保障地面进攻火力，防御对手的“吹风流”，XiaoT方面则仍旧走女猎手、小鹿和风德的三远程路线，实质上已经被对手克制。结果后来的几次交战中，XiaoT的二本暗夜部队在兽族高等级的英雄和强大的二本混合部队面前不断消耗，渐渐处于下风，接连两次回城逃命。最后双方在XiaoT分矿展开大决战，加入了黑牛的兽族部队狂暴的冲向暗夜精灵的战线，XiaoT的兵力不断消耗，无法抵挡，最终打出GG。场外观众笑评XiaoT“还是用兽族的风格来使用暗夜的部队，女猎手根本不撤退，全部顶在一线战斗到死，可是女猎手能和兽族的步兵加飞龙硬拼么？不败都没道理。”

比赛结束后，本刊记者就XiaoT为何使用暗夜精灵进行这场战斗向他询问，他给出了一个惊人的答案“我要换族了，1.22补丁对兽族不利”。可是根据1.22补丁的内容看，兽族并没有进行任何调整，这个答案显然没有说服力。还是熟悉他的Fly告诉了记者真正的原因，“XiaoT很讨厌内战，你看他打兽族内战的比赛战绩一直不好，而且和我打的也很多，双方都很了解对方的战术，所以这次可能他想出其不意打我一下，不过结果没成功而已，你放心他还是习惯用兽族的，比赛风格都那么明显，哪里那么容易换族”。



本次比赛特别为观众开设了手机游戏比赛，现场报名

当日的比赛由于是从中午2点半开始，因此赛程安排得很紧凑，很多比赛都在各个赛场同时进行，诸多记者恨不得学会分身术，站在所有比赛选手身边实时关注，可惜这是不可能的。因此当众人正围在魔兽项目的场地观看本届比赛新增加的女子大师赛时，传来的一个消息让所有人都大吃一惊：PJ连败两场，已经失去了小组出线的可能。另一位著名选手F91孙一峰也连败两场，小组未能出线。星际项目中已经有两名种子选手被淘汰，这个消息在让人震惊之余，也似乎预示着新人的崛起。不过在晚上11点进行的FIFA项目决赛中，2006年WCG中国冠军EHOME.YORI_MG杨树超维护了老将的尊严，实力强劲的GONG-Z从败者组杀出，与杨树超展开了最后的决战。第一场主场的比赛中，杨树超


Fly有趣的键盘设定

以1:2惜败。但在第二场客场的比赛中，杨树超充分发挥实力，两个边路打得对手溃不成军，以4:0大胜，最终以总比分5:2获得了冠军。获得冠军的杨树超下场后非常激动，满头汗水的与台下的支持者击掌。在接受本刊记者的采访时表示："我根本没想到今年还能拿冠军，因为去年的战绩不太好，今年因为工作忙的缘故，赛前训练的时间更少，这次只是抱着重在参与的心态来参加比赛的。可能是这种心态让我没有压力，一路杀到了最后。2006年我们一起在意大利战斗，还去看了意甲。今年让我们再一起去德国战斗，一起看德甲吧。"

次日的激变

由于首日的比赛直至11点半才完全结束，次日原定于早上10点开始的比赛也人性化的推迟了2个小时，让选手都能得到充分的休息。毕竟只有休息好才能带来更多精彩的比赛。比赛开始之前，本刊记者找到了已经被淘汰的PJ，了解他小组未能出现的内幕。他感慨地告诉记者："也许是年纪大了吧，精力不如从前了。再说我是最受关注的选手，其他人对我的打法都研究得很透，比赛中我的奇兵偷袭对手都有防备，只能依靠正面进攻对决。你也知道，一旦不能压制住对手，完全依靠正面对决，星际比赛的战斗结果基本是五五开，谁输谁赢都很正常。我连打几场，有一点疏忽就败了。也许是去年把运气都用尽了，今年不能再到德国为中国的荣誉而战了，真是遗憾。"

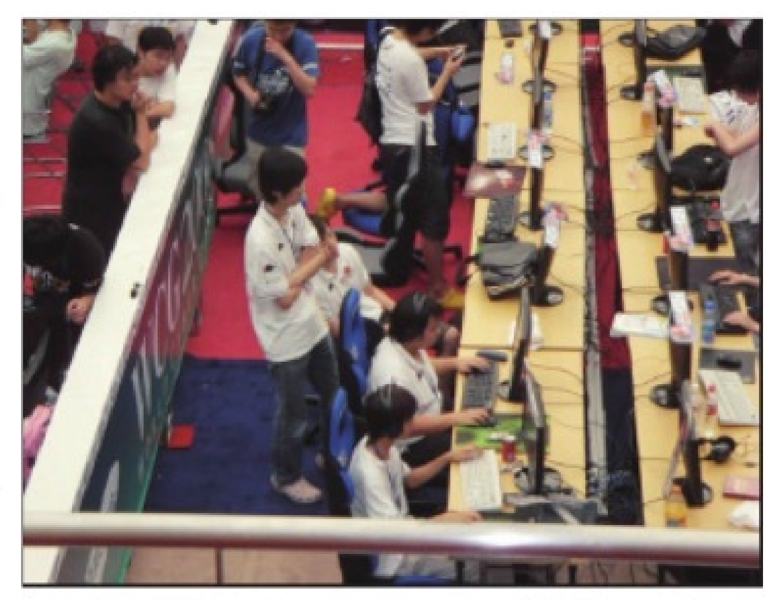
次日的焦点之战无疑是匆匆从韩国赶回的WE.Pepsi.Sky李晓峰的小组比赛，他所在的小组号称"死亡之组"，与他的同门师弟Infi和TeD不得不早早地自相残杀。尽管如此比赛之前众人都认为他小组出线的前景很乐观，但令人大吃一惊的是，在大舞台上Sky面对他的师弟连败两场，早早地失去了小组出线的希望。第一场比赛Sky与Infi对阵于TS地图，由于双方都使用人族，又是同门师兄弟，因此初期的战术几乎完全相同，双方各自练掉实验室和小怪后，都拉出民兵MF雇佣兵营地争抢黄皮绿皮雇佣兵。随后双方猛烈对拆，基地同时陷入一片混乱。但是Infi在家中修建了2个圣塔，建筑格局也十分严密，Sky久攻不下。而Infi却借助对手农民砍树开出的缝隙冲进基地内部，几乎杀死了Sky所有采集金矿的农民，在残酷的对拆中占得优势。Sky眼看主基地不保无奈回城。随后经济处于劣势的Sky逐步陷入被动，正面对战中Sky的大法师被Infi召唤出的泥潭傀儡减了速，伤血严重无法补给，眼看取胜无望，Sky打出GG。第二场Sky对阵TeD，TeD没有选择对人族常用的以骚扰为核心的慢蜘蛛流，而是最快速度出蜘蛛，全力压制Sky，大量蜘蛛扑向Sky分基地。亡灵蜘蛛和人族顶盾步兵展开一场惨烈拼杀，Sky虽然杀死对方多只蜘蛛，但是自己的步兵也阵亡惨重。随后TeD又召唤纳迦女海妖压制分矿。缺乏经济支持的Sky在兵力和科技上都处于劣势，最终不得不认输。尽管Sky在随后比赛中战胜了小组的剩余对手，由于其他小组有选手弃权的缘故，即使成为小组第三，也未能侥幸出线。


获得冠军的Colagirl，忙着打电话向朋友报喜

赛场外本刊记者就Sky的失利采访了WE战队的领队KING。他告诉记者，他和Sky都是前一天的晚上才飞到上海，没有能够很好的休息，Sky是带着黑眼圈走上舞台的。精力的不济是影响比赛结果的重要原因。而Sky面对本刊记者在肯定KING的说法的同时，也表示1.22版补丁的更新对他也有很大的影响。由于平时比赛和商业活动比较多，他一直没有时间很好的适应新版本，新版本中对于人族箭塔的削弱对他的战术体系影响非常致命，无论是进攻还是防御，Sky都习惯依靠少量兵种在箭塔的保护下与对手周旋，在经济和科技上逐步积累优势。如今他原先的打法已经不足以抵御对手，加上前两个选手又都是他的师兄弟，彼此非常了解，因此两场败局虽然遗憾，也在情理之中。


Sky的第一场比赛就面临严峻的考验，他挺过去了么？

无论如何，Sky曾经带给我们那么多的荣耀和欢乐，即使2008年他不能出现在德国的赛场捍卫中国的荣誉，我们依旧祝福他能度过这段低谷，早日重振中国人皇的雄风。另一个场地上，魔兽女子大师赛也展开了连续的战斗。相对惨烈而多变的男子比赛，女子比赛则有趣得多。可能是出于"美型"的考虑，大部分选手均采用暗夜精灵或者人族出战，兽族选手仅有1人，鲜有使用亡灵族的选手。而女子选手显然是第一次参加这种大规模的公开赛事，都非常紧张。著名魔兽解说小苍在战斗中竟然意外地买错了英雄，幸好还是取得了比赛的胜利。而人称"中国暗夜女皇"的Colagirl竺励实力虽然的确比其他人高出一筹，却也并没有真正的发挥，除了在决赛面对使用人族的Eva时打出了多变的战术组合，其余比赛均是采用女猎手速攻的战术，完全是拼消耗。而比赛结束后面对本刊记者的采访，Colagirl承认自己打得不好，没有充分发挥出实力。但如果以后给女选手更多的机会，她相信会有越来越多的女选手能有实力与男选手同台较量。


WE战队的领队KING需要同时关注几名队员的战况，颇为辛苦。最终有两名WE战队的队员拿到了前往德国的机票

星际的比赛将在第二天决出冠军，因此尽管Sky出局，但现场观

众的人气依旧不见低迷。经过淘汰赛激烈的拼杀，尽管已经到了深夜11点，赛场和视频转播的观众依然人头汹涌。上海赛区出现的业余选手LoveTT击败Backham获得胜者组冠军，率先拿到了前往德国的机票。但随后的比赛更加精彩。败者组LX罗贤在与小将S.C.EVA争夺败者组冠军的比赛中，竟然打出了中国星际职业比赛史上的第二场平局（第一场也是LX打出来的）。这场比赛中双方的打法都比较稳健，EVA采用了9D提速的开局，迅速开出两片分矿。LX在不断冲击骚扰的同时，放下两块分矿之后发起了第一波进攻，打掉了EVA的第四块矿。不过在分矿的消耗战中，地图上的矿被全部采干，而LX也依靠光子塔和闪电的防御顶住了EVA连续3次进攻。最终局面是罗贤的金甲虫和4个光明执政官龟缩在主基地内，EVA的部队无论是空投还是正面进攻都没有必胜的把握。裁判在询问双方的意见之后，判定这场接近1个小时的比赛打成平局，双方进行重赛。接近12点的第二场比赛引来了更多的关注，不过罗贤这一战非常干脆，利用EVA阵型上的一个漏洞获得了一次正面战斗的优势，迫使对方撤退，最终拼掉了EVA的分矿，迫使对手投降，进入到最终的决赛。他的对手是曾经将自己打进败者组的LoveTT。LX渴望复仇成功，但运气却不属于他。LoveTT的地图出生位置有利，首先发现了LX的位置，并成功的在LX分矿附近修建起了地堡，遏制住了LX的分矿。虽然LX最终打掉了地堡，建立起了分矿，但LoveTT已经在经济和兵力数量上都占据了优势。接下来他稳扎稳打，地堡、步兵和坦克的钳型攻势慢慢向前推进。当LX的分矿轰然爆炸，LoveTT也将自己的名字继郭斌、何克、沙俊春、罗贤、庄传海之后，写进了中国电子竞技的历史中。

最终日，后浪与前浪的拼杀

最后一天的比赛是魔兽和CS的天下。两个项目都将在这一天决出冠军。CS成为率先决出冠军的项目。从败者组杀出的wNv.cn与TyLoo战队会师于决赛。第一场双方对阵于de_inferno地图。wNv上来打出一波5:0的小高潮，随后TyLoo连扳三局，扼制住了对方的疯狂进攻。wNv在队长老将Alex的指挥下沉着应对，双方比分一直咬得很紧，中间还出现了一次精彩的强拆C4。双方队员的吼声不断响起，wNv一直领先。在落后的情况下，TyLoo使用了几次他们平时并不常用的快攻，但几次快攻都被wNv以稳健防守化解。wNv拿到赛点之后，TyLoo队员进行了一次精彩的1打5，赢得满场喝彩。不过wNv还是成功拿下赛点，赢下第一局比赛，双方回到同一起跑线上。第二场在de_nuke上进行，TyLoo上来就以2:0领先。随后wNv将比分扳成3:3，很快又4:3反超。经过一番激战，TyLoo再次领先，并以9:6结束上半场。下半场一开始，wNv全力以赴拿下手枪局，之后wNv越战越勇打出一波8:0的高潮。在wNv14:9领先将要拿下赛点时，TyLoo决定倾尽所有经济誓死一搏。但是wNv依然稳健，没有给对手机会，拿下这一局得到赛点。最后一局实际已经失去意义，TyLoo在没有经济的情况下兵败如山倒，wNv以16:9结束比赛，再次代表中国出征WCG世界总决赛。



最终决战中的wNv战队，充满决战的激情

魔兽项目中，作为硕果仅存的种子选手，mouz.Fly100%成为观众关注的焦点。但在与level99.Tyler的比赛中，Fly却采取了一个奇怪的战术。当时双方的战斗发生在TR地图上，基地处于近点相邻位置，Fly的剑圣带领步兵速攻对手，同时家中开始生产萨满，明显是要依靠灵魂锁链分摊伤害，逐步将对手暗夜精灵的脆弱部队压制到死的打法。但Fly的次发英雄暗影猎手却没有升级常用的治疗波或者变形巫术，而是升级了蛇杖技能。结果缺乏治疗支援的兽族部队在对手的基地门口苦战，几次将对手英雄打成红血，Tyler却在月亮井的支持下不断恢复，继续吸引兽族的火力。最终Fly的部队一一倒下，Tyler大举反攻，直接打进了兽族的主基地，Fly落败。Fly收好键盘，遗憾地摇摇头，对身后观战的本刊记者说："长江后浪推前浪啊，今年要看新人的表现了。"另一场比赛中wNv.XiaoT也被Colorful.Future淘汰。最终，三名从未入围WCG三强的新面孔出现在最后的舞台上。从败者组杀回来的wNv.Sai周成龙与WE.Pepsi.Like-李珂景争夺最后的冠军，然而不幸的是决赛地图抽中了兽族主场SV，在这张拥有生命之泉的地图上，兽族部队将格外强大。Like多次击杀对手英雄，顺利取得了最后的冠军。

尾声

尽管数日前刚刚从上海报道ChinaJoy归来，现场的嘈杂和拥挤给记者带来的疲乏还未消失，但是面对前往上海采访WCG中国总决赛的机会，记者还是收拾起了行囊。并不仅仅这是编辑部布置下来的工作，更因为多年来与那些电子竞技选手共同转战各地的记忆。我记得奥体中心羽毛球馆的喧闹与闷热、我记得旧金山中国队仅有2名队员通过签证的尴尬、我记得新加坡Sky第一次登上最高领奖台时全场的意气与飞扬、我记得蒙扎赛道上面对雷诺F1赛车飞驰而过的惊叹，我也记得西雅图Sky距离三连冠伟业只差一步时的不甘与愤懑。WCG贯穿了我至今的记者生涯，精彩的北京奥运落幕之后，我期待能够和诸多新面孔一起奔赴德国，我期待看到那些精彩和传奇在我的眼前和笔下得到延续、我期待能和所有电子竞技爱好者一起欢呼和叹息、我也期待在奥运之年看到电子竞技再现更大的辉煌，我期待着……

2008年11月9日，德国，科隆，我们共同期待。

WCG 2008世界总决赛中国出线参赛名单

《魔兽争霸III》项目
WE.Like
wNv.Sai
WE.Infi

《星际争霸》项目
LoveTT
LX
ChinaTTTT

《反恐精英》项目
wNv.CN

FIFA项目
EHOME.YORI_MG
GONG-Z
SnowMan

鬼泣4 DEVIL MAY CRY 4

■游侠 神之影

为什么要玩这款游戏

无论玩什么游戏，每个人都会有所追求，这些追求往往只能体现在游戏之中，就拿动作游戏来说吧，大家追求的是动作打击的爽快感，刺激、流畅、紧凑、绚丽……这些词语也就成为了评价一款动作游戏的基本要素。如今，次世代的动作游戏层出不穷，每款游戏都各有千秋，但凭借着多方面的出色表现，《战神》《鬼泣》《忍者龙剑传》被玩家誉为目前最强的三大动作游戏。

随着CAPCOM多平台策略的展开，多款游戏陆续登陆PC平台，其中包括《失落的星球》《鬼泣4》《街头霸王IV》等大作。经过前几代的品牌塑造，“爽快”“耍酷”几乎成为了“鬼泣”系列的代名词，这次重金打造的《鬼泣4》更是将这些优势和特点发挥得淋漓尽致，全程的即时演算、激昂的重金属音乐、华丽的连续动作、造型奇酷的主角……这一切都会让你为之惊叹。值得一提的是，《鬼泣4》采用了双主角模式，大家不仅能使用深入人心的但丁，还能使用年轻气盛的尼禄，两人的战斗方式各不相同，特别是尼禄拥有恶魔之手，使整个过程更加精彩刺激。如此好玩的游戏，大家岂能不玩？

第1关 一丘之貉 Birds of a Feather



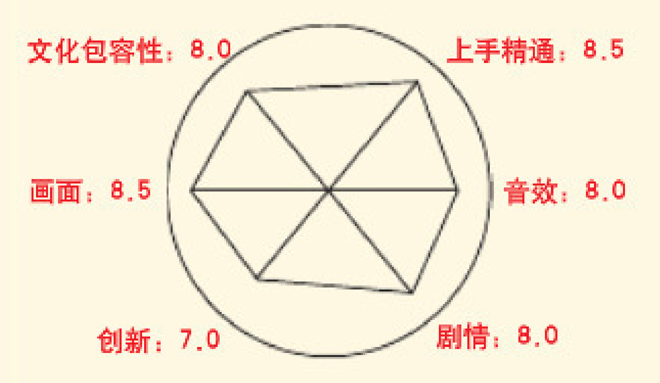
1骑士团成员尼禄赶往歌剧院聆听女友姬莉叶的圣歌独唱，路上碰到一群傀儡恶魔，一场战斗在所难免。

2教皇发表冗长的致词时，恶魔猎人但丁从天而降，向教皇开了一枪。为了保护姬莉叶，尼禄不得不出手对付但丁。

3尼禄与但丁的实力旗鼓相当，一时间难分胜负，只要根据系统提示完成基本动作即可。



制作	Capcom
发行	Capcom
类型	动作
语种	英文





4最后还需与但丁大战一场，建议使用恶魔之手，可迅速解决他。

操作键位

移动：W、S、A、D	原地跳跃：K
格斗攻击：I	射击攻击：J
恶魔之手：L	恶魔爆发：N
目标锁定：空格	能量蓄气：Q
肢体挑衅：M	改变目标：O
恢复视角：P	

第2关 魔界之门 La Porte De L' Enfer



5击退歌剧院广场的几名傀儡恶魔，从地图右上角进入仓库。

6仓库内，在1楼利用蹬墙跳能获得一块金魔石，在2楼需要击败傀儡恶魔才能解除红色结界。



7来到教堂，得到一件魔导具“恶魔遗物”，它使尼禄拥有抓取能力，只要站在魔法阵上，对准魔法球使用恶魔之手便能瞬间飞到对面。



8一路需使用抓取能力才能走到港口控制室，在那里还要连续击打封印机关来解除蓝色结界。

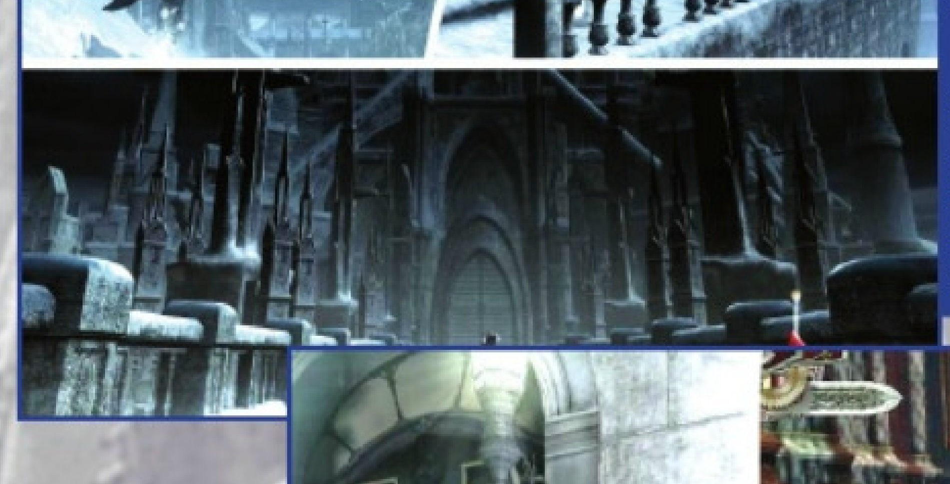


9与炎魔贝瑞尔交战时，建议多利用恶魔之手飞到它身边发动连续攻击，连续几次就能解决它。

第3关 白色单翼 The White Wing

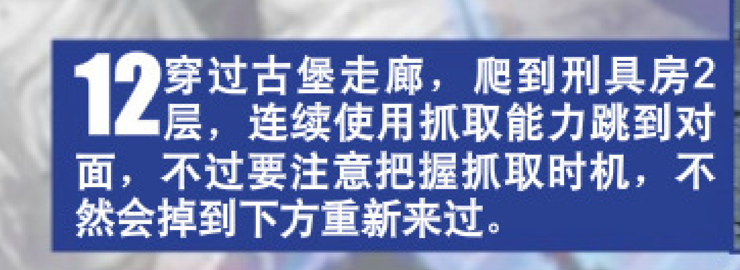


10走到尽头瀑布处，连续向上使用抓取能力爬出矿井，矿井外面是浮廷纳古堡的前沿。



11顶着暴风雪沿山路前进，沿途不会遇到敌人，直到从断桥处落下，才会出现新的敌人——冰刃恶魔，建议用恶魔之手对付它。





12穿过古堡走廊，爬到刑具房2层，连续使用抓取能力跳到对面，不过要注意把握抓取时机，不然会掉到下方重新来过。




13 绕古堡一圈，回到大厅2层的另一侧，连续击打封印机关解除周围结界，再穿过旁边的侧门前往图书馆。




14 在图书馆内，白银骑士拥有坚韧的翅膀盾牌，正面攻击几乎对其无效，建议绕到身后或侧旁发动攻击。



第4关 冷血 Cold Blooded

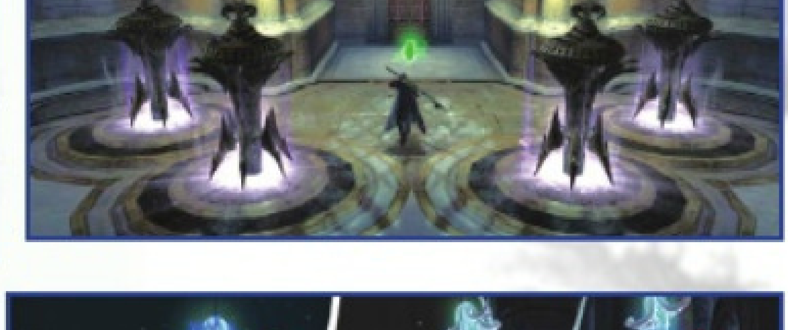


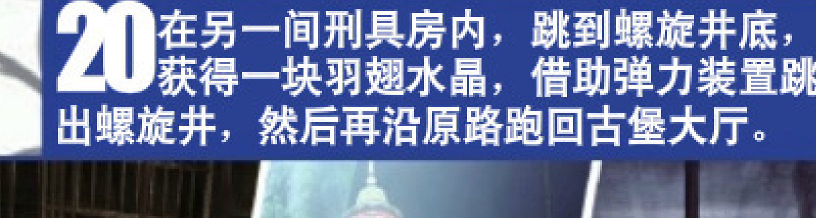
15 在图书馆内，先给刀刃陀螺恢复动力，再用剑术攻击使其旋转，然后用恶魔之手击打，借助高速旋转的刀刃陀螺将蓝色封印撞碎。



16 经过餐厅，用附近的刀刃陀螺抵挡不断飞来的火球，并借助这个刀刃陀螺撞碎火球机关，从而解除一旁的蓝色结界。

17 把刀刃陀螺推到走廊内，让它去撞碎尽头处的蓝色封印，最后将两个刀刃陀螺都推到圆坛前的空缺位置，解除前方的蓝色结界。



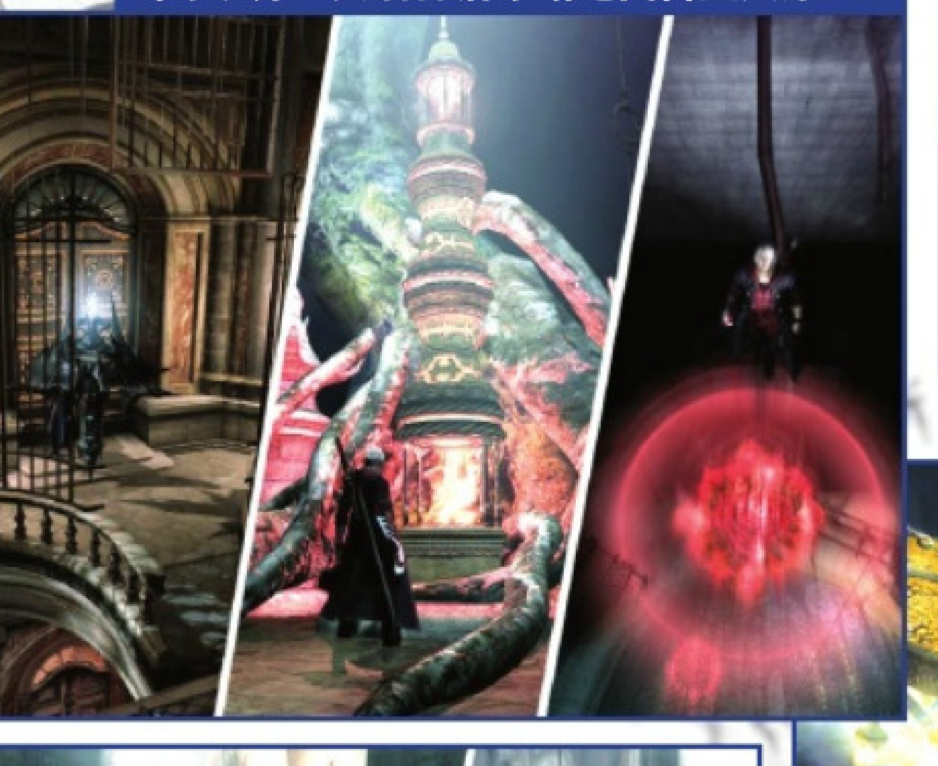
18 对付冰霜蟾蜍时，尽量不要站在它前方，这样很容易遭到冰冻或吞噬，建议多从侧面和背面发动连续攻击，多尝试几次便能将它击倒。

第5关 三圣颂 Trisagion

19 来到士兵墓地，在那里会出现新的敌人——死神，建议用恶魔之手先将它的披风扯烂，然后再慢慢对付这只毫无威胁的虫子。

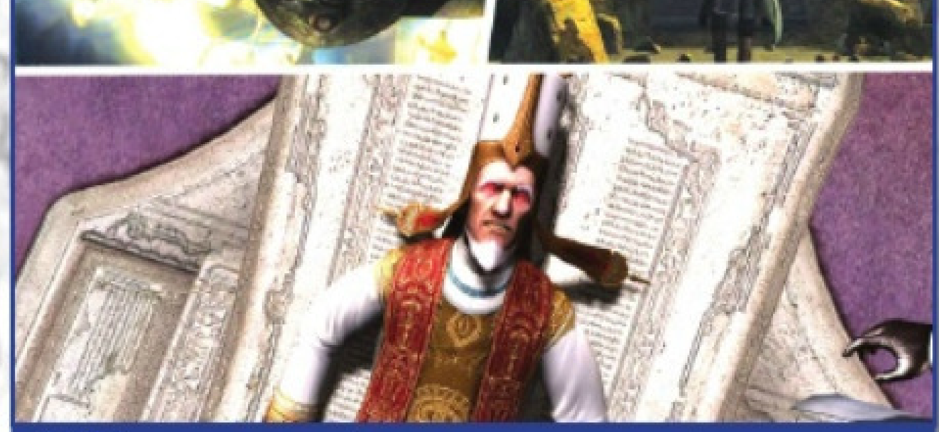


20 在另一间刑具房内，跳到螺旋井底，获得一块羽翅水晶，借助弹力装置跳出螺旋井，然后再沿原路跑回古堡大厅。





21 回到古堡大厅，用刀刃陀螺将中央的棺材撞碎，地面会出现一个弹力装置，借助它跳到吊灯上。



22 尼禄利用这个吊灯撞击教皇画像，结果撞出一条秘密通道。与此同时，教皇借助某种力量奇迹般地复活了。

栏目编辑 · Cross · cross@popsoft.com.cn

第6关 苏醒 Resurrection

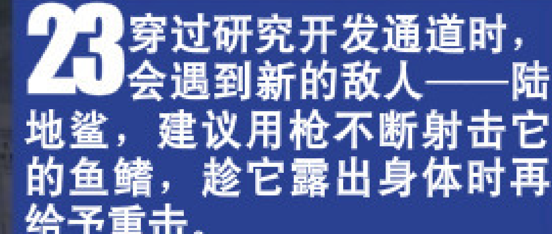




24 在游戏房内，不同颜色的圆圈会有不同的事件结果，红色代表危险、黄色代表传送、白色代表安全、蓝色代表幸运。



25 遇到阿格纳斯后，用恶魔之手抓住四处乱窜的“剑魔”，把它往玻璃处投掷过去，直到玻璃破碎。

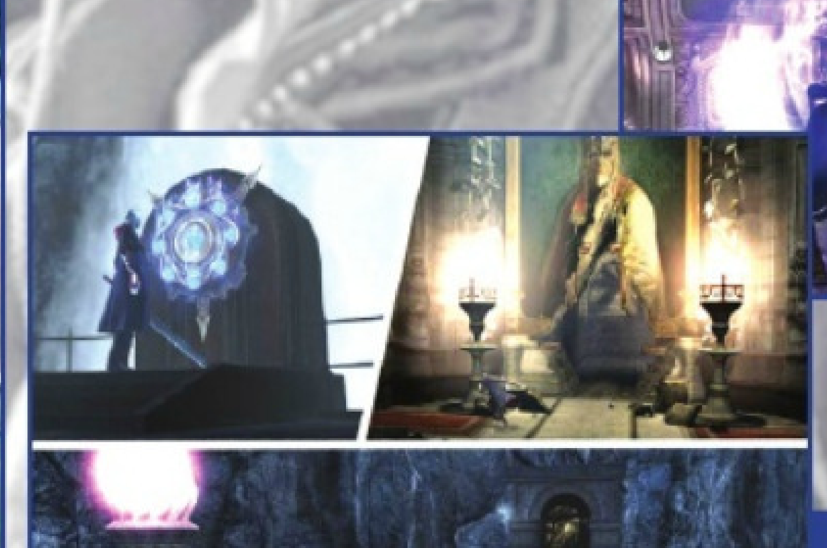


23 穿过研究开发通道时，会遇到新的敌人——陆地鲨，建议用枪不断射击它的鱼鳍，趁它露出身体时再给予重击。



26 潜伏在尼禄身上的魔力突然苏醒，那把断裂的炎魔刀帮助尼禄击退了阿格纳斯。






27 跑到研究所外面，击打封印机关将佛里斯瀑布的水闸关上，然后沿原路返回大厅，需要经过大厅2层的两道大门才能来到佛里斯瀑布。

第7关 树海之龙 The She-Viper



29 一路上击打封印机关来启动前方的踏板，利用这条新的道路走到对面，不过动作要迅速，这些踏板很快会消失。



28 但丁走后，沿着丛林山路前进，走到三岔路口时选择左边的道路，直接走到荒废的教堂。

30 回到三岔路口，可借助刀刃陀螺撞碎路口处的两道封印之门，然后从中间那条道路前往风之溪谷。





31 对付树海之龙艾琪多娜时，要耐心等待机会，必须根据对方的不同形态来改变攻击方式。



第8关 承诺 Profession of Faith



32 回到荒废的教堂，直接从楼梯下方的通道离开，不过要清除塞在路口处的树藤。



33 来到迷失森林，只要往光源方向前进即可，观察投射在地面上的影子，影子的反方向位置即是正确的出路。



34 来到教会总部外面的平台上，遇到等候多时的克雷多。克雷多使用恶魔力量，变成单翼魔剑士来对付尼禄。

35 建议对克雷多使用剑术的前冲横劈，通过不断横劈将对方逼到角落里，然后再看准机会对其使用魔人化的恶魔之手。



第9关 为了你 For You



36 来到总部门口时，遇到骑士团守卫的阻拦，强化型的黄金骑士也登场亮相，必须尽快解决它身边的白银骑士。



37 唯一相通的吊桥被树藤缠在半空中，触动一旁的机关开启教堂内的石门，同时教堂内也会出现几道激光障碍，必须小心躲避。



38在钥匙室内获得一枚“减速钥匙”，它使尼禄拥有减速能力，用此能力触动时间机关，能让时间变得缓慢起来，从而顺利穿过前方的激光门。



39再次遇到阿格纳斯，建议继续抓取“魔剑”向他投掷，一旦被阿格纳斯吸血，必须立即使用魔人化才能脱离。

40最后，姬莉叶被教皇控制的黄金骑士带走，愤怒的尼禄想拉回姬莉叶，结果只抓到她的项链。

第10关 信念 Wrapped in Glory



41遇到强化型的死神首领，还是用恶魔之手对付它，不过要抓取3～4次才能使其露出原形。

42来到实验处理室，必须启动底部的时间机关来减缓旋转速度，然后再迅速爬上搅拌机，看准时间跳到对面的平台上。

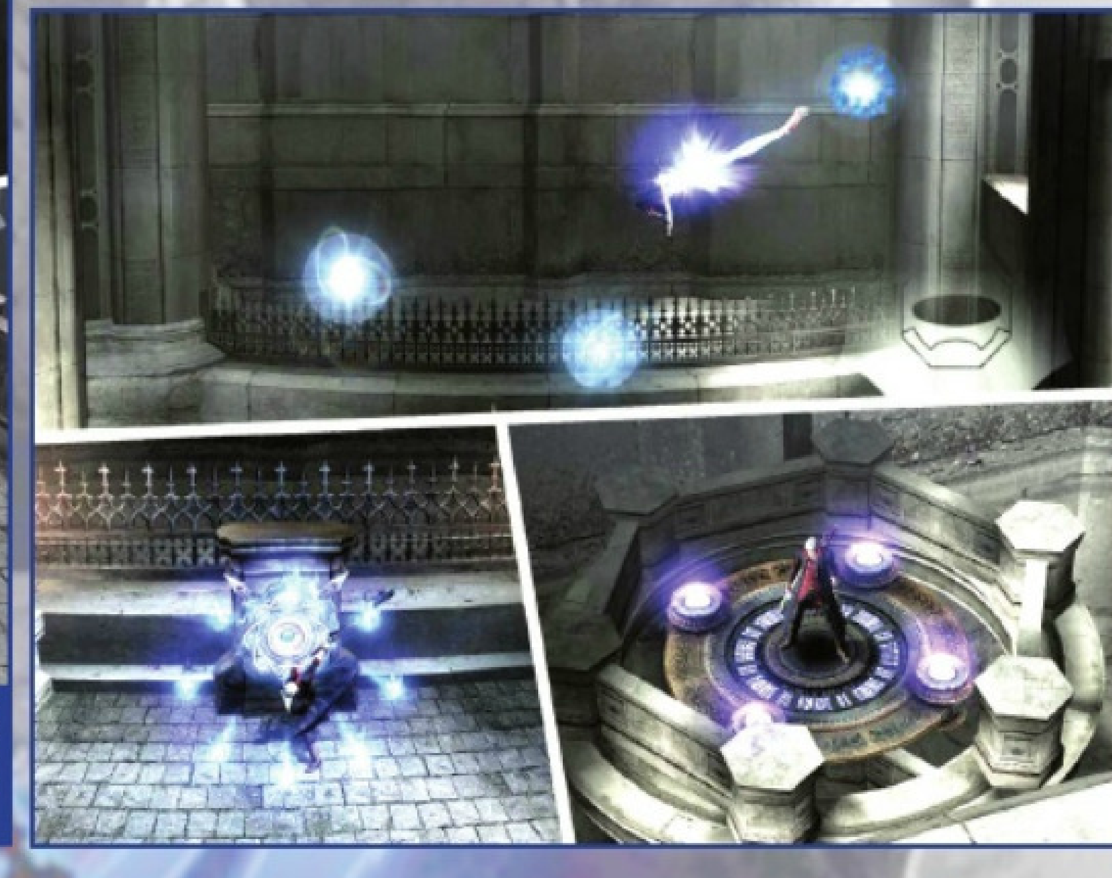
43对付但丁时，建议用枪与他互射，然后慢慢向他靠近，一旦逼近便马上使用恶魔之手，连续几次就能将他击倒。



第11关 最高境界 The Ninth Circle



44沿着左侧的阶梯往上爬，击打封印机关可启动周围的魔法球，接着连续抓取爬到第2层，然后乘坐升降机来到第3层。



45在第3层，需要击打尽头处的封印机关才能启动升降机，路途中的魔法球会上下移动，需要把握时机才能顺利跳到对面。

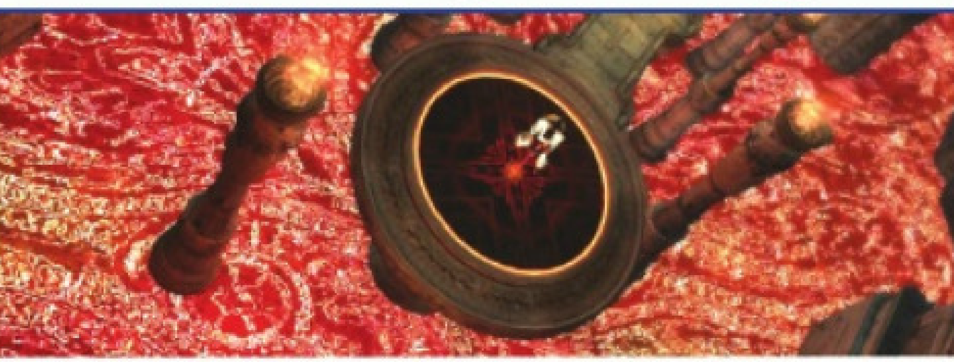


46对付教皇时，只需不断借助抓取来靠近他，近身时用剑砍破他的防护罩，将他打落至地上后再对其使用恶魔之手。



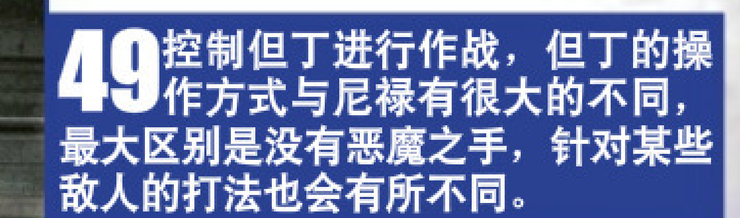
47随后，但丁和崔丝也赶了过来，体力耗尽的尼禄被吸入伪神像体内，伪神像一举冲破周围的支撑建筑物，飞上了天空。

第12关 新的开始 A New Beginning





48在歌剧院密室内，阿格纳斯将炎魔刀插入封印之中，开启了巨大的魔界之门，成群的恶魔从魔界之门涌出，袭击生活在陆地上的居民。

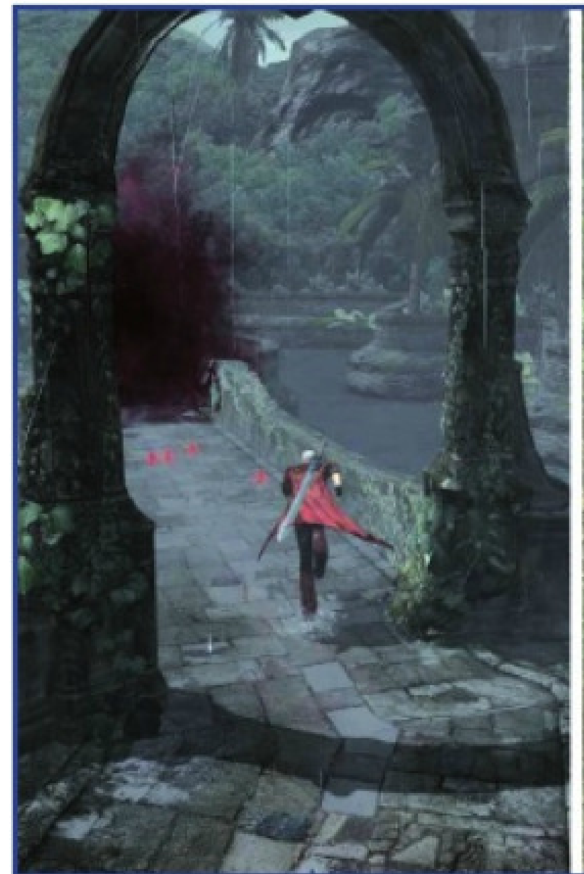


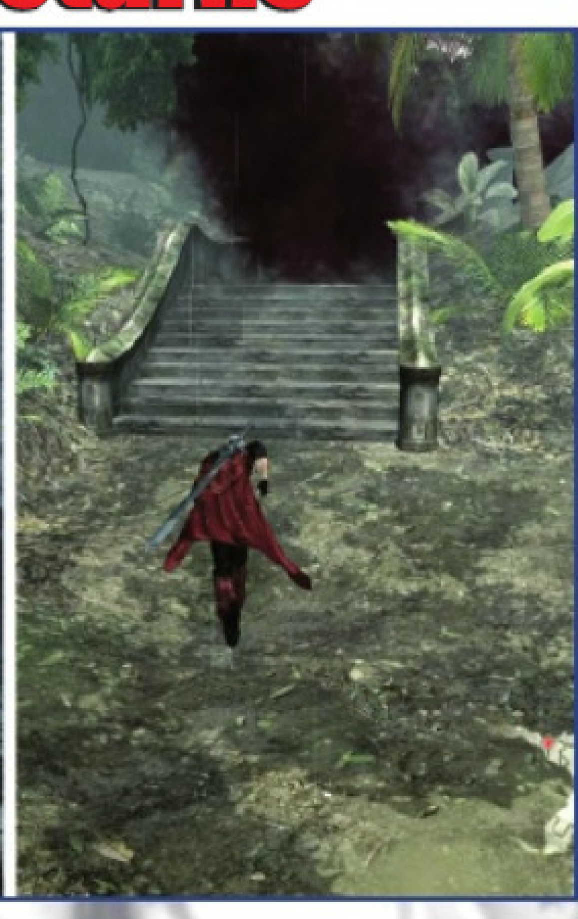
49控制但丁进行作战，但丁的操作方式与尼禄有很大的不同，最大区别是没有恶魔之手，针对某些敌人的打法也会有所不同。



50沿着尼禄的前进路线往回走，沿途还会触发10分钟倒计时（即教会总部会在10分钟后倒塌），不过时间比较充足，可以放心逃离。

第13关 恶魔回归 The Devil Returns

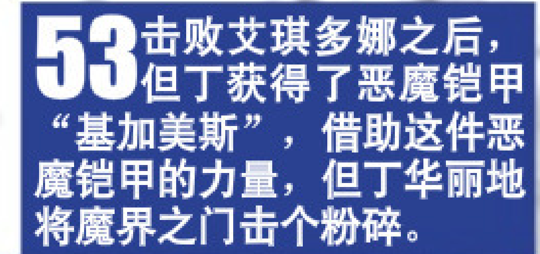






52再次从教堂楼梯下的通道前往迷失森林，在那里同样要根据影子的提示离开迷宫。

51穿过迷雾的路线：远古训练场→遗忘废墟（桥上缺口）→三岔路口→远古广场→化石流域（桥底）→荒废教堂。







53击败艾琪多娜之后，但丁获得了恶魔铠甲“基加美斯”，借助这件恶魔铠甲的力量，但丁华丽地将魔界之门击个粉碎。

第14关 森林废墟 Forest of Ruin





55 最后，从风之溪谷跳上悬崖，沿着狭长洞穴返回浮廷纳古堡。

54 再次沿着尼禄的前进路线往回走，一路上会遇到从地下钻出的吞噬花魔，必须小心躲避，不然要重新走过一次。

第15关 浮廷纳古堡 Fortuna Castle

58 穿过士兵墓地，来到竞技场，又要对付另一只冰霜蟾蜍，冰霜蟾蜍的攻击方式跟以前一样，建议多跑到身后或侧旁发动攻击。

56 回到古堡，遇到新的敌人——雷光兽，需先用枪破除它的保护，然后再找机会近身攻击。





57 穿过图书馆的螺旋梯，从刑具房的断层处跳到底部，击打底部的封印机关启动另一个弹力装置，借助它跳到古堡卧室。



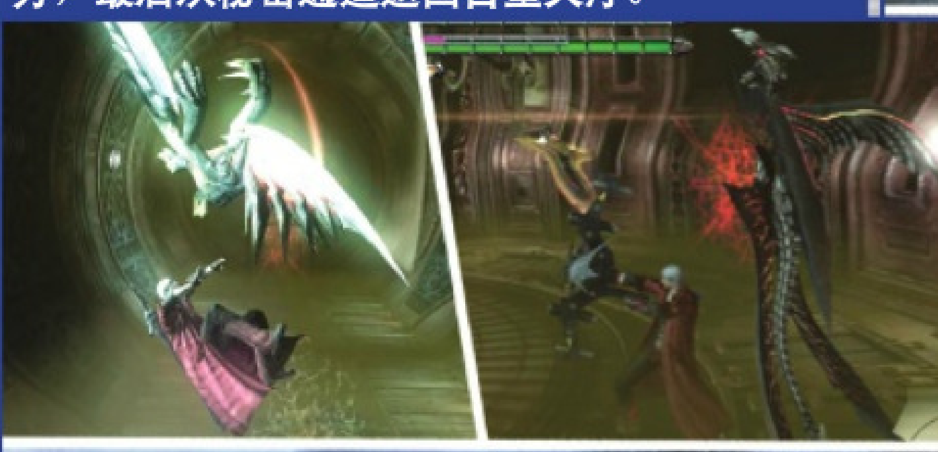
59 击败冰霜蟾蜍之后，但丁获得一件远距离武器“潘朵拉”，它看上去能变形成各种武器，事实上只能变成一门火炮。





第16关 地狱 Inferno

60 逃离毒气弥漫的研究室时，需要穿过研究开发通道、游戏室、地下研究室等地方，最后从秘密通道返回古堡大厅。





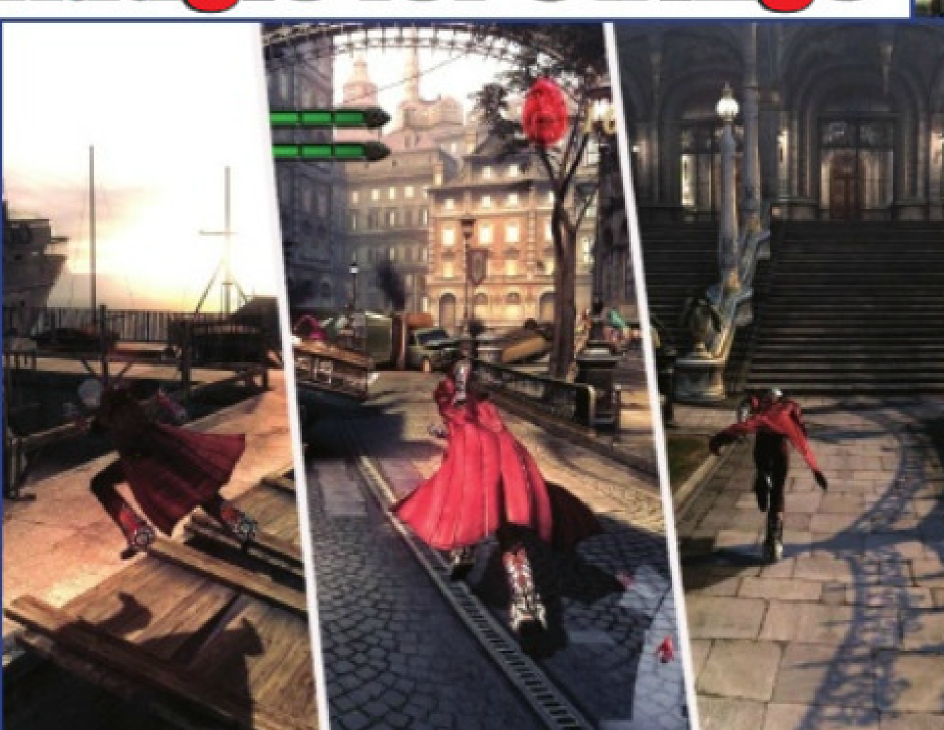


61 古堡大厅已经解除了冰冻，可直接从大门离开古堡，不过在外面会遇到新的敌人——火犬，对付它们时要注意躲避远远而来的火球攻击。



62 来到第一矿区，又要与炎魔贝瑞尔大战一场。击败它后，但丁能获得一件近身武器——路西法，他再次华丽地摧毁魔界之门。

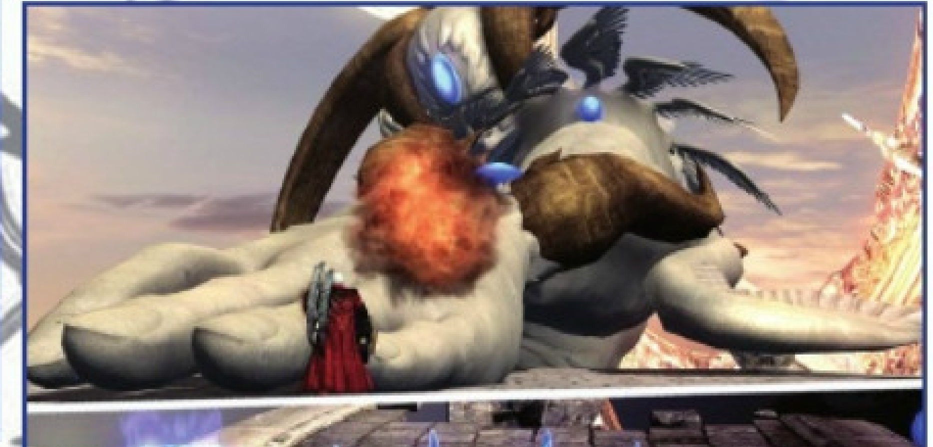
第17关 奏乐 Adagio for Strings



63 解决炎魔贝瑞尔之后，从港口返回商业区，一直走到歌剧院广场，一路上还要面对大批敌人的围攻。

64 在歌剧院内，但丁和阿格纳斯展开了一段舞台剧对话。随后要与他大战一场，这次不需要抓取魔剑进行投掷，大胆挥动巨剑跳到空中砍杀。

第18关 毁灭者 The Destroyer





65 与伪神像作战时，首先要破坏它身上的宝石。宝石分布在左右肩膀、手腕、脚踝、后背、头部和胸部等几个位置，每个宝石都要击打两次才能彻底破坏。

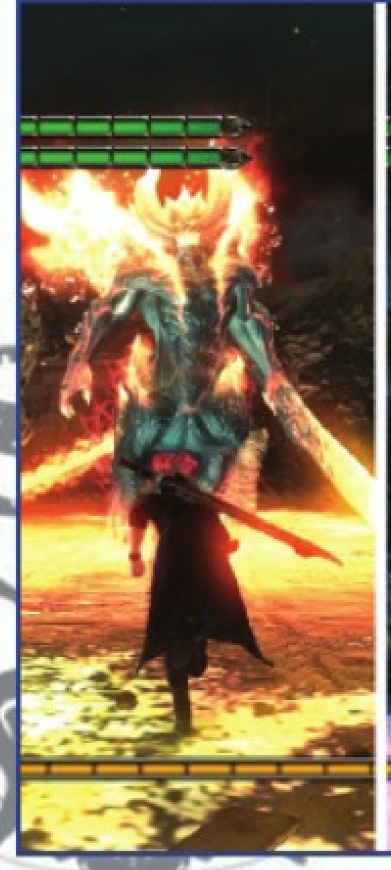


66 利用弹力装置切换至不同的平台，破坏除胸部外的其他宝石；最后利用封印机关发射激光炮，跳到胸前的平台上破坏最后一块宝石。

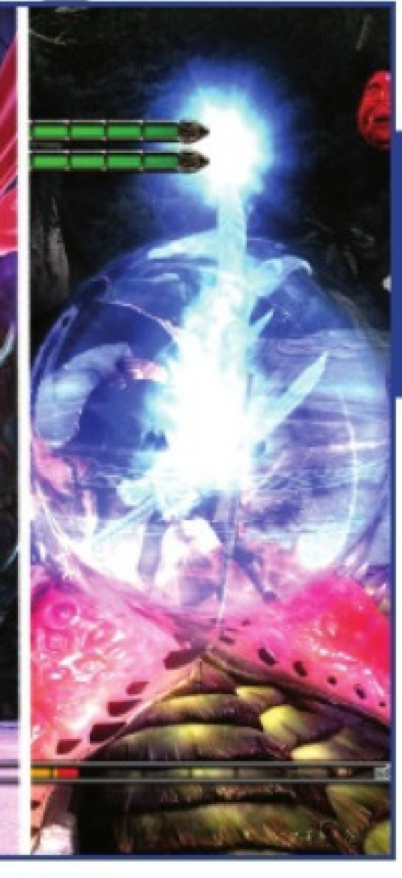
第19关 继承者 The Successor



67 在伪神像体内，还要多玩一次骰子游戏，这次必须让雕像正好移动到紫色格子或黄色格子才算结束，否则雕像会一直绕个不停。







68 每次进入下一阶段，都要与Boss大战一场，由于是连续作战，要注意节省体力和魔力，不然很难坚持到最后。

第20关 重获新生 La Vita Nuova



70 对付伪神像时，先躲避它的第一下攻击，迅速用恶魔之手将其右手打回去，然后用恶魔之手再将左边也打飞，但不需要躲避。

69 来到伪神像头部，需要与教皇再战一次，教皇的防护罩被破坏后会使用魔剑攻击，此时要用跳跃躲开，并趁机将他打落至地面。

71 尼禄用恶魔之手抓住伪神像的脸部，用力一捏，伪神像的头部应声而碎。最后，尼禄和姬莉叶如愿以偿地在一起。P



英雄传说 空の軌跡 the 3rd



制作	FALCOM
发行	北京娱乐通
类型	角色扮演
语种	中文



■江苏 王念忠

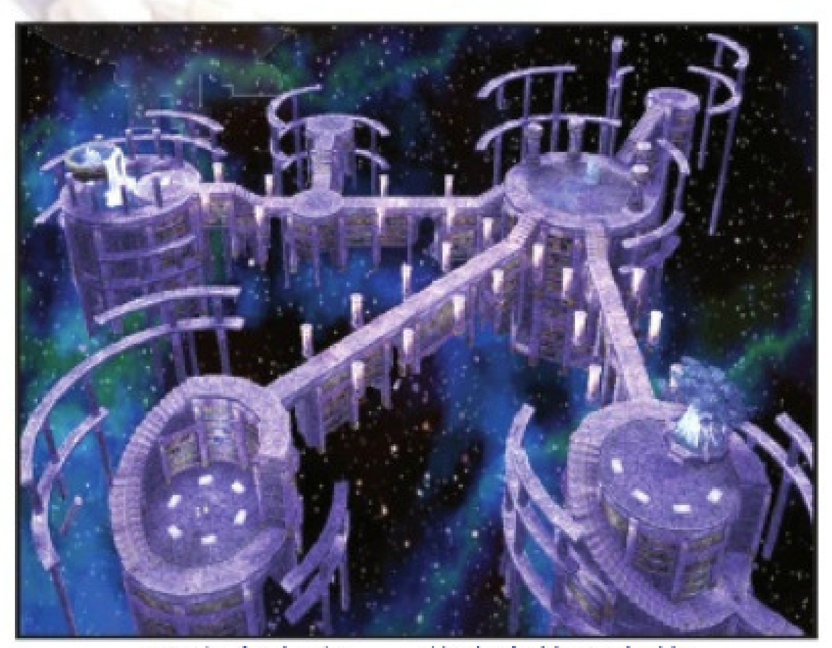
为什么要玩这款游戏

《英雄传说——空之轨迹 the 3rd》是“空之轨迹”系列的终结之作。它舍弃了辽阔的利贝尔王国地图，把游戏的背景设于无限的星空，显得有点玄幻的味道。在游戏流程方面，它更像是回合制的“伊苏”，数个迷宫连串，一路打到头即可，给人单调线性的感觉，不像一张平铺开来的世界，能让人感叹世界的庞大。但是作为“英雄传说”6代与7代的交接之作，游戏中的支线——记忆之门任务完美地解释了前作中遗留的诸多谜团，也透露出了许多7代中即将展现的矛盾纷争。仅凭这一点，所有“空轨”Fans都没有理由拒绝这款游戏。再加上全部16位人气角色悉数登场，其中一部分人还能学会一些新的S战技，笔者仿佛已经听到狂热Fans的尖叫了。

本攻略以“星杯骑士手册”为纲领，以不剧透为原则，力争在有限的版面内给读者最全面的流程指导。这样做旨在方便读者迅速在攻略中找到与自己进度相同的地方，也避免了因透露剧情而降低游戏乐趣的弊端，重视剧情的玩家可以放心参阅。限于篇幅，支线任务“记忆之门”攻略将放在后期杂志中刊登出来。本主线攻略中也提及了所有门任务的最早开启时间与开门条件。毕竟这些门任务与前、后作的相关度极大，与主线任务相比有同等重要的游戏价值。（注：本攻略专为“空之轨迹3rd”简体中文版制作，文中所有人物、地点、物品等译名均以北京娱乐通的简体中文版为标准。）

训练关 回收古代遗物愚者挂坠

一段剧情之后，游戏正式开始。从主角的头型就可看出，本代的主角是凯文·格拉汉姆。从宴会大厅出来，在走廊旁的几间客厅里可以拿到一些药。如果你有闲情逸致，可以在客厅旁边的一间图书室里看看小说《红曜石》，


隐者之庭院——游戏中的大本营

这正是以凯文的顶头上司——瑟尔纳特总长为原型编写的。从旋梯出来到甲板，再从甲板的另一端进入康莱特的私人房间。分别打开房间左下角花瓶、房间右侧花瓶、地毯左上角、办公桌处的隐藏开关，出现暗门（注意不要碰沙发上的开关，否则所有开关回复初始状态）。在暗门处选择第2项密码“ORPHEUS”进入密室。一段剧情后与黑衣护卫展开战斗，可以在此熟悉一下游戏战斗的操作。胜利后按原路返回宴会大厅，途中会遇到几场战斗，注意在每场战斗后用魔法补血即可轻松过关。

第零话 星杯骑士

本章中没有几处需要操作的地方。首先在“格雷特纳号”飞艇上散步时，要注意和船上每一个人对话，包括最底仓的工人，否则无法继续剧情。之后与丑角儿基尔巴特的战斗也没什么难度。要注意基尔巴特的冻结攻击，及时用另一个人的治愈术解冻；飞行机甲“G—阿帕奇”的战技“爆破加农炮”威力虽大，但为直线攻击，注意通过移动躲闪即可。胜利后进入第一话。

第一话 影之国

主线任务1：异空间的调查

先在本作的大本营——隐者之庭院里转转，这里的巨石相当于武器商与导力房，大树相当于食材供应商。在泉水处可加满CP值，但只有每5次战斗后才可再次饮用。如果继承了SC存档的话，还可以在这里获得一定奖励。在进军翡翠回廊之前，建议先合成1到2个水属性结晶回路以及幻、空属性结晶回路，因为翡翠回廊里的杂兵大多怕幻、空属性魔法，用相应




属性魔法基本上都可以秒杀。水属性结晶自然是用于合成补血的魔法。进入翡翠回廊后，在一个分岔路口前发现前路被障壁挡住，向右拐，在路尽头得到提妲的封印石，方石的传送功能开启。利用方石传送回基地，解封提妲的封印石，同时障壁打开。

主线任务2：异空间的调查②

提妲加入队伍。整备好装备后回到消失的障壁处继续向前走发现月之门①，此时提妲在队，开启条件达成。做完门任务后，在尽头的传送圈处到达新的迷宫，来到一个四岔路口。前方被障壁封闭，往右走（以来到路口时面朝的方向为前）会发现太阳之门①，暂时打不开，激活一下即可。拿了附近的物品后返回岔口向左走，发现埃尔赛尤号皇家飞艇停泊于此。进入飞艇搜刮一番后，发现许多门都打不开了。来到底层的工房，对引擎室的门进行调查，再操作门旁的计算机逐个开启所有的门。继续进行搜刮，来到最顶层的舰桥，得到尤莉亚的封印石。传送回据点后调查巨石，选第1项“解放封印石”。尤莉亚加入队伍。

主线任务3：异空间的调查③

再次回到四岔路口，从消失的障壁处向前走，盘旋下降一段时间后，来到迷宫的最底层。从石柱再往前会迎来第1场Boss战。别忙打Boss，先传送回去喝口泉水，集满CP，再打Boss会轻松点。以后每次打Boss之前都要这样做。Boss战共有3个阶段。第1阶段的Boss不怕魔法，但也并不强，可以优先用时属性魔法打掉四角的小怪。第2阶段比较怕空属性魔法，两个“暗物质”就可把它送入第3阶段。第3阶段时继续用“暗物质”轰之，同时注意Boss的全屏战技冥界波，连续吃两次的话还是比较危险的，注意及时补血即可。获胜后得到2级结晶回路1个。


用“次元上升”可秒杀骷髅杂兵

第二话 异界化王都

主线任务1：影之国的探索

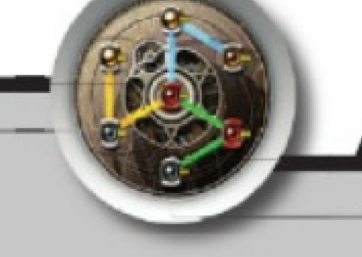
来到王都发现四下里空无一人，先搜刮周围的空建筑，在钓公师团总部和王城游击士支部分别发现太阳之门②和月之门②，但暂时都打不开，先激活一下再说。回到街上，发现东西街区都被障壁封住，只好向王宫进发。在王宫门前发现星之门①，先激活。前面会遭遇小Boss，先回去喝口泉水，再利用星之门①传回来。小Boss战并不难，莉斯一个S战技放过去就只剩1个杂兵了。通过南街区到达解封的东街区，进入帝国大使馆，受到敌兵突袭。打胜后到2楼左边的房间中拿到穆拉的封印石，回去解封穆拉。如果现在选择尤莉亚+穆拉作为队友，则星之门①进入条件达成。

主线任务2：影之国的探索②

进入解封的西街区，先去教堂左下角的小房间里，可以找到星之门②。若此时已胜利100场，则开门条件达成。往西来到码头区，发现空贼飞艇“山猫号”抛锚于此。由于船门上锁，向北去一间仓库里拿钥匙。打败偷袭的4只鬼炎后取得钥匙，回到山猫号解封空贼MM乔丝特。如果此时选她为队友的话，则太阳之门①开启条件达成。再次来到东街区，进入解封的格兰竞技场。在一楼的准备室里发现太阳之门③，暂时无法打开。穿过2楼的观众席后来到另一侧的准备室，激活石柱，传送回去喝口泉水，准备迎接Boss战。由于是3场连战，在前两场快结束前建议留1个兵不杀，先补好血再开战。最终Boss是SC旧校园中的甲胄人马兵。这个Boss虽没有明显的软肋，但也不是太强，用时属性魔法打效率稍微高点。胜利后得到3级结晶回路1个。捡到约修亚的封印石回去解封。

主线任务3：影之国的探索③

此时必须带上尤莉亚，否则无法进入王宫。利用星之门①传送至王宫门口，进门遇敌袭，用火属性魔法好好伺



关于继承《空之轨迹SC》的存档

如果你已经将SC玩通并且留有通关存档，那么就可以在3rd中继承存档，并获取一些额外的奖励。具体的操作方法为：从SC的游戏根目录下的save文件夹中找到通关存档，例如“SVDAT***.SAV”（其中***为通关存档序号），将其复制到3rd的根目录下的save文件夹中。此时在游戏主菜单中点击“Start”，就会出现是否继承存档的提示。

继承存档的奖励会根据你在SC中所达成的游击士等级而有所不同。若达到A级游击士（至少达成总382BP中的380BP），在第一话隐者之庭院中的1个空圆台上就会出现发光亮点，可获得太阳刻印（相当于斗魂腰带，自动回复CP）以及每种属性晶石各100片。若达到B级（含B+级）游击士，则可得到月亮刻印（相当于斗魂扎头巾，CP上升率增高）以及每种属性晶石各100片。C+级及以下级别只有晶石奖励在。“太阳刻印”与“月亮刻印”都是不可多得的宝贝，对于提升攒集必杀技速度大有裨益。请注意，等级、金钱、耀晶片、物品和料理手册的内容均不会继承。

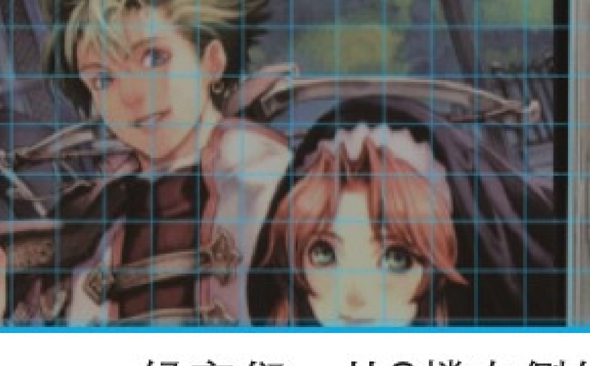
此外，3rd还可在进行“二周目”时继承自身通关存档。效果正是所期待的继承通关时的金钱、耀晶片、料理手册以及深渊中得到的赛姆利亚石。











候它们。从2楼右侧的走廊来到空中花园，听见有幸存者的声音。先往右走，找到星之门③，没法做，激活之。向左走解救基尔巴特，胜利后进入女王宫，在1楼右侧的房间内可拿到重要回路阳炎，可使偷袭成功机率大增。上2楼向内走拿到宝物库钥匙，回到王宫1楼。从王宫1楼往右走来到地下宝物库，启动升降机来到地下遗迹。再坐升降机直接下到封印区域最底层。激活前方石柱后，建议先回去喝口泉水，以应对之后的Boss战。打Boss时建议先用约修亚的S战技清理小怪，之后用其他人的S战技+空/时属性魔法轻松虐Boss。胜利后得到3级结晶回路1个以及公主科洛丝的封印石。



山猫号莫名其妙的抛锚了

第三话 金之道、银之道

主线任务1：第三星层的探索

强力奶妈角色科洛丝加入队伍。她刚加入队伍时就已经配出了中回复术·复，而且还带着驱动回路，正是快速驱动补血魔法所需要的。若此时选择约修亚与科洛丝作为队友，则星之门③开启条件达成。之后通过封印区新增的传送法阵，来到金之道、银之道。分配好人物后向迷宫进军。建议给走银之道的每人买个骷髅项链戴上，否则迷宫中巫师的自爆即死术会让人很头痛。

主线任务2：金之道的攻略

迷宫，纯粹的迷宫……看着小地图向唯一的出口前进吧。如果已经拿到了结晶回路探知的话，也不用担心会漏掉什么宝物，都在小地图上标出来了。在第1个迷宫的东北角找到星之门④，激活之。走到迷宫尽头激活石柱，准备Boss战。由于区域封锁，没法用喝水大法了，准备好硬砍吧。Boss是莉斯的拟态，注意用物理攻击打红色的镜子，魔法攻击打蓝色的镜子，否则的话会反弹伤害。约修亚的全屏S战技待打掉两个蓝镜子后再放，否则弄不好把自己秒了。同样的，范围魔法的点选也要注意别把红镜子圈入。胜利后得到4级结晶回路1个以及奥利维尔的封印石。



主线任务3：银之道的攻略

迷宫，与金之道几乎相同的迷宫……在第1个迷宫的西北角找到月之门③，激活之。Boss是凯文的拟态，他一开始就会放1个200CP的无敌，用范围魔法打掉是上策。假凯文并不强，但四周的巨炮战车有点棘手，用范围魔法+范围回复术慢慢打吧。战斗胜利后得到4级结晶回路1个以及金的封印石。

第四话 昏暗圣痕

主线任务1：第四星层的探索

在金之道、银之道的会合地点的传送法阵后面拿到插班考试合格通知，此时如果选择科洛丝入队的话，则月之门③开启条件达成；选择金的话，星之门④、太阳之门③开启条件达成。一来到游击士训练场就受到了兽人的迎接，作为回礼，好好虐杀一番。打胜后别忙向下水道进发，先进入身后的宿舍激活石柱。2楼最里侧房间内有幸运回路，必拿，这是之后开启月之门⑤的条件。来到下水道发现周围一片火海。为了降低岩浆伤害，需要找到耐热靴子。把正前方的控制杆扳至左侧，左边的控制杆先扳至右侧，再扳至左侧，可拿到第1双靴子。把原先正前方的控制杆扳到右侧，先来到右边的房间。直着走拿到第2双靴子。向右走拉下拉杆降低岩浆，再先左后右拉动旁边的控制杆，出现第3双靴子。拿靴子途中可以降下拉杆得到骷髅项链，并感受一下岩浆的威力。回到第1个迷宫往前方的房间走，进入后把右侧控制杆先左后右拉动，拿到最后一双靴子。前方控制杆同样先左后右拉动，拿到宝物后向左走降下岩浆拉杆。下火海后在左侧找到星之门⑤，激活之，前方最后一个控制杆先右后左拉之。Boss是假的亚妮拉丝，没什么难点，两个战技将其打回原形。胜利后别忙返回，向前走一点拿到对法师大有裨益的饰品深红眼眸，再回去解封亚妮拉丝。此时选她为队友，则星之门⑤开启条件达成。



地下水路如今变成一片火海

主线任务2：第四星层的探索②

进入圣科洛瓦森林后直着向前走找到月之门④，激活之。在森林深处遇到被捆起来的倒霉蛋基尔巴特，解救他。往前走激活石柱，喝水，准备Boss战。Boss是假雪拉扎德，两个战技即可将其打回原形。胜利后得到4级结晶回路1个。此时若选择雪拉扎德加入队伍，则月之门②开启条件达成。

主线任务3：第四星层的探索③

进入格林姆瑟尔小要塞，发现前路被挡




住，需要认证用的卡片才可继续前进。只好向右走。走一段距离发现右边的路也被堵上了，旁边的控制室里没有电源。向下走，到尽头打开电源，再折回来打开控制室开关。在右侧的房间里拿到ID卡后回到要塞入口处，打开通往2楼的大门。2楼的机关稍有难度，做好心理准备。一路直走操作前方红色的转换器，转换器变绿，旁边的桥便连接起来。过了桥一路往下走，走到尽头拐弯，再一路直走，发现前面的桥没有连接上。退出这个房间回到走廊，走上面1个房间，再左拐进入一间有两座桥互相垂直的屋子。不要动这里的转换器，顺着绿桥一路走到头拿到ID卡Ⅱ。原路返回到第1次操作转换器的地方，往下走来到走廊，此时不要继续向下走，左拐进入旁边的房间，操作那里的转换器使之变为红色。退回走廊，一路往下走，左拐后一路直走。此时ID卡已拿到，桥也连接起来了。OK，向3楼进发。进入3楼眼前就一片漆黑，来到一间大储物仓库门口，向右走进入1个小房间拿到夜视护目镜，戴上它便可以在黑暗中看清物体。回到储物仓库向上走，拉下电源开关打开灯，屋里终于重现光明。但别急着摘掉夜视护目镜，后头还有暗室。说着便来到一间昏暗的储物仓库，到房间左上角开灯，现在可以摘下眼镜了。4楼有炽热的喷气，注意趁喷气间歇迅速通过。走到尽头激活石柱，回去喝水，准备迎击Boss——假阿加特。Boss战没什么要点，3轮S战技放过去，敌人就只能苟延残喘了。旁边两个马面兽王能力比较中庸，物理攻击、魔法攻击都可以应对。打赢Boss后别忙回去，往前走找到星之门⑥。若此时自己已学会了20种以上的菜谱，则开门条件达成。如果还没拿到这么多菜谱也没关系，以后再来也行。但任务奖励为必拿道具，请一定记住要做这个任务。之后回据点解封阿加特。若此时让阿加特与提妲入队，则月之门①后章开启。喝完水后传送至宿舍打Boss，用S战技和时、空属性魔法轻松虐杀。胜利后得到饰品是深红眼眸以及艾丝蒂尔的封印石。



人形兵器熄火了

第五话 光与影的迷宫

主线任务1：第五星层的探索

若此时选择约修亚入队，则月之门④开启。同时，太阳之门②的钓鱼小游戏也开启了。从宿舍的传送门来到光之迷宫，把前来迎接的怪物一一踹飞。先向右走，找到星之门⑦。此门向万人敞开，只要做好战斗准备就可进门。在迷宫深处发现理查德的封印石，这之前会遇到一个游荡的、酷似Diablo的大恶魔，稍微有些棘手，用战技+暗物质轰杀它。回去解封理查德，前方的障壁消失，道路打开。

主线任务2：第五星层的探索②

穿过消失的路障来到影之迷宫，在迷宫深处发现太阳之门④，激活它。前方发现障壁挡住去路，退出这个迷宫，走另一条路，在一个宝箱中找到饰品命运卡片。此时太阳之门④开启。在迷宫的尽头发现巨型人形兵器“帕蒂尔·玛蒂尔”，不用说，下面的封印石自然是“歼灭天使”玲的。回去解封她。穿过解封的障壁来到光之迷宫2，向前走没多远发现星之门⑧，若选择奥利维尔与穆拉作为队友，则开启门的条件达成。来到迷宫尽头打本章的最终Boss。打Boss前给每个人配上幻影戒指，因为那三只蜘蛛极易使出石化攻击。此外还要注意最后杀死最左边的蜘蛛，因为它若挂了的话会召唤出它们的妈妈——更大的母蜘蛛。这只母蜘蛛的即死术会令人稍感头痛。可以考虑戴一些防一击“战斗不能”的饰品。胜利后得到5级耀珠1个。

第六话 守护者的试炼

主线任务1：第六星层的探索

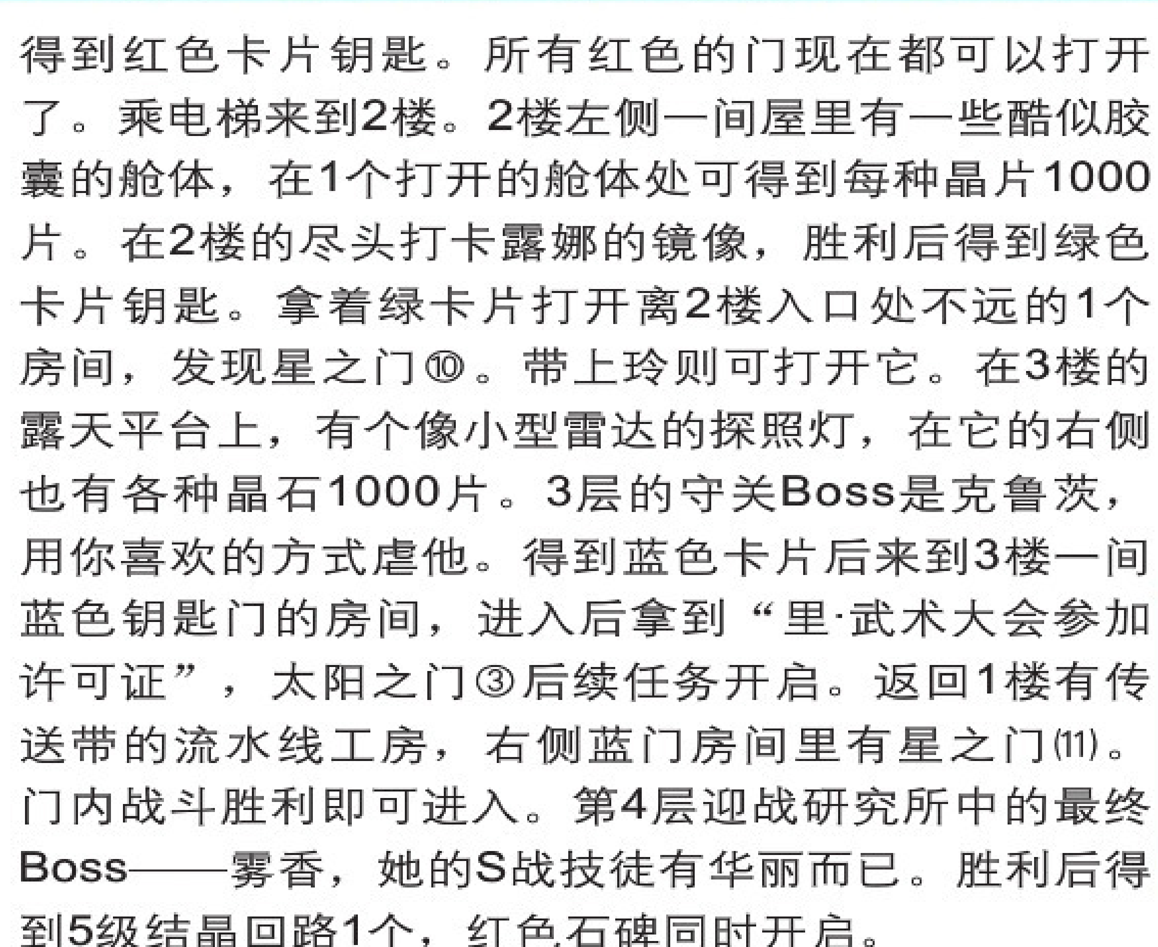
欢迎进入本游戏最长的章节。首先在利贝尔周游道转转，发现蓝、金、红、黑颜色石碑各1块。通过每块石碑都可以到达1个新的区域，所以本章的流程就是要——打穿这几个石碑中的迷宫。不过暂时只有蓝色石碑可以进入，带上科洛丝前进吧。触摸石碑来到无色的王立学院，在这里要打败所有黑色的怪物，校园才会恢复彩色。注意不要打彩色的怪物，不小心遇到就逃跑，否则色彩会复原。在校门右边的两棵树之间有一个藏着的黑怪，非常难找。建议带上月之门③的奖励——隼眼，类似藏着的怪物就无处可逃了。在女子宿舍内找到星之门⑨，若现在有5万米拉，则门可以开启。把室内外所有的黑色魔物都打掉后，旧学校校门开启。虐杀挡路的“渡鸦帮”3个小头目后，准备迎战管家飞利浦。建议给ATS高的角色（如公主）配出暗物质·改，把敌人吸到一块，再用理查德的范围战技解除敌人的魔法驱动。这样对方还没哼唧几声就挂了，即使放出几次物理攻击也纯属挠痒。战胜后别忙去金色石碑，到2楼天台处找到月之门⑤，如果你拿到了第四话宿舍中的“幸运”回路，则开门条件达成。

主线任务2：第六星层的探索②

带上剑道之少女——亚妮拉丝继续旅程。触摸金色石碑来到湖畔研究所，不过这里的一切就像在镜子中一样，与现实左右相反。注意这个迷宫里所有的白色人形兵器都会反弹魔法攻击，要用蛮力手刃它们。进入后来到1间流水线工房，在最右边传送带的开关处找到每种晶石1000片，整个研究所共有3处类似的地方。往左走来到一间泛着绿色灯光的房间，拉动右侧墙壁上的开关，正门开启。来到1楼的尽头发现电梯打不开，走旁边的房间打库拉茨的镜像，





得到红色卡片钥匙。所有红色的门现在都可以打开了。乘电梯来到2楼。2楼左侧一间屋里有一些酷似胶囊的舱体，在1个打开的舱体处可得到每种晶片1000片。在2楼的尽头打卡露娜的镜像，胜利后得到绿色卡片钥匙。拿着绿卡片打开离2楼入口处不远的1个房间，发现星之门⑩。带上玲则可打开它。在3楼的露天平台上，有个像小型雷达的探照灯，在它的右侧也有各种晶石1000片。3层的守关Boss是克鲁茨，用你喜欢的方式虐他。得到蓝色卡片后来到3楼一间蓝色钥匙门的房间，进入后拿到“里·武术大会参加许可证”，太阳之门③后续任务开启。返回1楼有传送带的流水线工房，右侧蓝门房间里有星之门⑪。门内战斗胜利即可进入。第4层迎战研究所中的最终Boss——雾香，她的S战技徒有华丽而已。胜利后得到5级结晶回路1个，红色石碑同时开启。

主线任务3：第六星层的探索③

带上理查德进入雷斯顿要塞，进入右侧停机坪，被军用飞艇机枪压制，记住这个地方，打赢要塞Boss卡西乌斯后回来可以取得超·斗魂腰带与超·斗魂扎头巾。右侧兵营被锁。进入下一个地图的研究室，打败希德中校得到兵营的钥匙。进入兵营向右走，在尽头的宝箱内找到通向2楼的钥匙。击败2楼的卡诺娜得到司令部的钥匙。进入司令部从右边一路走到头找到星之门⑫，此时门必然可以打开（忏悔的忧国剑客正是理查德，没有理查德是不能进入要塞的）。下到地下室，在最里边的牢房里找到通往2楼的钥匙。来到2楼的1个四岔路口处，向下走，围着放宝箱的栅栏绕了一圈后得到钥匙。来到迷宫中继处激活石柱，即将面对的Boss是素有武神之称的老将军摩尔根，还是老老实实回去喝口水吧。然而廉颇老矣，虽说是武神，也在4位年轻人的群殴下渐渐体力不支。不过还要注意老将军的气绝攻击，要及时解救气绝人员。



卡西乌斯S战技——烈波凤凰

中途拿到钥匙后准备挑战本区域的镇关Boss——剑圣卡西乌斯，他是绝对BT的角色，S战技烈波凤凰不仅华丽得一塌糊涂，更是可以打掉全员每人近10 000点生命值。同时他还没有明显的软肋，物防、魔防都非常高，简直是个全能的怪物。既然挖掘不出Boss的弱点，我们只能想办法提升自己的战斗力。游戏进行至此，相信玩家们都有了自己独特的战斗打法。笔者在这里给出一种打法作为参考：给凯文配出魔法全回复术·复并装备驱动2结晶回路，进行极限加血；给约修亚戴上饰品超·斗魂扎腰带与猛虎之心，进行极限物理攻击输出；给公主科洛丝戴上两个深红眼眸，使ATS（魔攻）达到2000+，进行极限魔法攻击输出。这时公主是最BT的攻击者，随便一个中等的魔法都可以伤敌6000+的血值，比约修亚的S战技伤害值还高。在这样战、牧、法三重极限配合



评说 3rd “空轨”迷的福音或噩梦？

《英雄传说6——空之轨迹》（以下简称ED6）是日本Falcom公司出品的系列游戏，共分为3部，官方简称分别为FC（First Chapter，第1章）、SC（Second Chapter，第2章）、the 3rd（the 3rd Chapter，第3章）。在前两章发售之后，ED6立即凭借其细腻的剧情、庞大的世界观、性格丰富各异的人物吸引了大量的拥趸们。3rd是ED6系列的最终曲，因此前两作中的很多谜团都在本作得到了完美的诠释。然而与前两作的尽受好评相比，3rd却引来了一些争议。

3rd是一款Fans化的作品，其中的支线任务——各种记忆之门任务解释了前两作遗留下来的谜。3rd一改前两作的风格，放弃了利贝尔王国这种恢宏壮阔的背景，而是像伊苏系列（以下简称Ys）一样去探索层层的迷宫。加之非常“Fans向”的门任务，有些人把3rd看作“空之轨迹——起源”，想想也是不为过的。正如《伊苏——起源》之于伊苏迷们，这是一款ED6的Fans们不可错过的作品。然而3rd是否对新老玩家仍像当初FC、SC那样有极强的吸引力，还不可以轻易论断。毕竟在3rd中，游戏世界完全是架空的。在这样的一个王国中，只有漂浮在浩瀚星空中的各个星层，以及星层中光怪陆离的迷宫，与前两代真实可亲的利贝尔王国相去甚远。这就无法让玩家像在FC、SC中一样，对游戏中一些看似平常，但容易与自己产生共鸣的事物心生感慨。在脱离了前两代世界给人的亲切感后，3rd的风格转向了玄幻。玄幻是好，能给人离奇的游戏体验。但ED6的前两章到底是如何吸引玩家厚爱的，这个问题的答案非常明了——亲切感人正是ED6前两章最大的魅力所在。但笔者不幸地发现，在3rd玄幻的空间里，这种感觉大打折扣。

Ys系列与ED系列是Falcom公司的两大王牌代表作，就如“仙剑”与“轩辕剑”之于大宇。而3rd的游戏模式基本就是“探索迷宫→到迷宫最深处打Boss，本章结束→进入新的迷宫→探索迷宫……”这样略感枯燥的循环过程，这种模式倒是与Ys系列颇为相像。玩过ED系列与Ys系列的玩家都知道，Ys系列侧重的是流畅的战斗与迷宫的探索，ED系列侧重的则是温婉细腻的剧情，而3rd如此Ys化，作为Falcom两大王牌RPG之一来说，总令人觉得有些不妥。

一款成功的续作一定是要大幅度超越前作的作品，而失败的续作也并非都是自身品质有问题，这种道理适用于一切系列形式的游戏。同样，如果一个玩家从来没有接触过ED6的前两作，甚而从来没有玩过Falcom公司出品的任何游戏，那么当他玩3rd时，一定会惊叹于游戏中人物鲜明的个性、曲折动人的故事情节、恰到好处的设疑设玄、不惊艳但清丽简约的画面。然而，包括笔者在内的一些老玩家已经永远失去了像一名新玩家一样“惊叹”的机会。客观些说，3rd虽是设置于独立世界的续作，但也继承了前两作的不少优点。单从这一点来讲，3rd本身确实是一个完美的作品。但对于老玩家来说，一切在前作中出现了的特色设定都已成为游戏中理所当然出现的要素，并且再也不会引起我们的惊叹。若开发商把前作的元素引用得过火了，反而会让我们老玩家认为游戏开发商有偷懒的嫌疑。

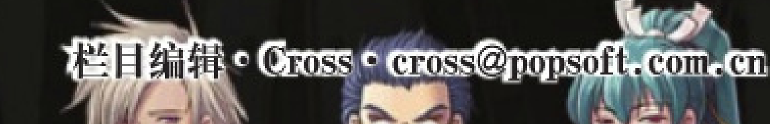
在游戏画面方面，说实话，笔者认为自Ys6以来，Falcom几乎所有作品（包括ED6系列）的图像引擎都没有太大的变化。这种做法的好处就是让所有的作品画面形成了一种统一的风格，易于在玩家心中形成良好的品牌印象。但是长时间的画面缺乏创新，也不免会引起老玩家的审美疲劳。此外，ED6三部作品中的战斗、菜单等要素的核心几乎都是相同的。笔者认为，若非剧情太长，将三章融为一部作品是完全可行的，但这并不是说3rd相对前两作就没有丝毫的创新。在主人公方面，3rd中就放弃了FC与SC中的约修亚与艾斯蒂尔，而换成了在SC中才首次出场的轻佻浮夸的星杯骑士凯文，使其从SC中的配角一跃成为主角，凯文在前作中遗留下来的来历之谜也一一揭开，这无疑对老玩家具有极大的吸引力。而且在本作中，制作者更加注重人物的心理刻画，这使得前两作中剧情细腻温婉的特点得以传承。在战斗系统方面，新增的行动顺序附加奖励也绝非鸡肋——Rush效果可以使攻击者连续行动两次，相当于攻击力翻倍，Death效果可以使攻击者具有一击必杀的能力。如此种种变革，虽算不上大刀阔斧，但也看得出是颇具匠心的，Fans们应该不会太过失望。

笔者仍然期待ED系列的续作ED7的出现，因为她将在剧情方面带给我们美的享受，这是毫无疑问的。但如果她会有全新的图像外表与战斗系统，我想fans们将会爱它爱得更加疯狂，毕竟再美味的大餐也总有吃腻的时候。至于事实到底怎样，在ED7发售之前，我们能做的也就只有翘首以盼了。





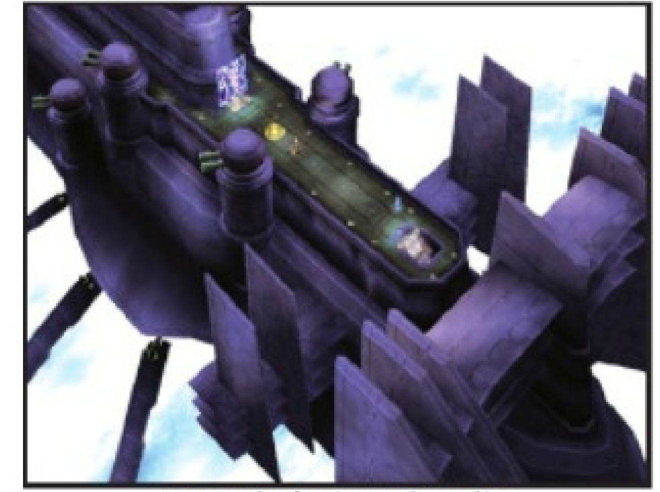


下，虽然BT但还没到极限程度的剑圣也只能投子认负。当然，此打法也适用于所有的Boss战。胜利后得到饰品剑圣徽章，同时最后的黑色石碑开启。另外，不要忘记拿停机坪里的宝物。

主线任务4：第六星层的探索④

带着约修亚进入黑石碑，发现红色的古罗利亚斯竟变成黑色方舟。来到后部第1层，在中间走廊右侧的1个房间里可以拿到斗魂腰带。来到第2层，在入口右边发现星之门⒀，若胜场达到400以上，则门可以开启。向前走发现正路被堵死，从旁边的楼梯绕行。回到正路再折回头，在右侧房间里拿到斗魂扎头巾。前往隔壁的监禁室解救可怜的小笨蛋基尔巴特，拿到安全卡片后继续前进。进入机库打空贼兄弟，由于对方基本上都是近战，推荐用降Move、吸人的暗物质·改，不断把他们吸回原处，这样对方连近身的机会都没有。胜利后乔丝特的S战技得到强化，同时方舟前部的大门开启。


黑色方舟古罗利亚斯

在方舟前部第1层同样走旁路楼梯并折回头，找到重要物品“超·斗魂腰带”与结晶回路“叶隐”以及太阳之门⑤，如果你已经拥有所有属性的耀珠，则开启门的条件达成。最后来到圣堂与3位结社执行者对决。由于这3位中任意一位都可以单独成为Boss，而如今又联手合作，此役必然不易。胜利后上天梯打“黑骑士”，又是一个毫无破绽的角色，打赢他得到“剑帝徽章”。战术方面可以用前面提到的极限打法，当然古老的“大地之墙”战术也是稳妥的选择。不论用什么战术，魔法角色是必定要配备驱动2的。打赢剑帝后回圣堂，出现了新的门——星之门⒁，先激活它。

第七话 遥远的炎群

主线任务1：紫苑之家

Home，sweet home。调查完礼拜堂正门与侧门、干涸的水井以及起居室里每个房间后，从起居室正门出来，得到礼拜堂的钥匙。

主线任务2：第七星层炼狱

一条路走到头，中途打几次自爆僵尸，不难，用时属性魔法效率稍高。迷宫中还有一些镜子怪，照例用魔法打蓝镜子，普通攻击打红镜子。到尽头打“白面”怀斯曼，这家伙死了还想着把人类改造成超人，用凯文刚学会的S战技“圣枪乌尔”打破他的超人梦吧。当然莉斯也不能闲着，两边的恶魔都极怕时、空属性魔法，吟唱相应的魔法轻松击破对方。



最终话 历尽艰险 终抵彼岸

主线任务1：追踪影之王

与始祖大人对话，得知第七星层还有未探索的地方。这里隐藏着所有角色的最强武器，而且之后的战斗中所有人都必须参加，给每个人练练级也是必须的。因此这是个不得不探索的地方。深渊中会遭遇4场Boss战，战斗胜利后都会得到赛姆利亚石，拿着石头与始祖大人对话，可以选择打造任意角色的最强武器。在深渊4中的一个宝箱中得到里·武术大会参加许可证，太阳之门③最终战斗开启。在深渊最深部可以找到星之门⒂，队伍中有玲的话就可以开启。也幸好有这个门，区域最终Boss战可以用喝水战术了。打这些天使羊时发现很多人的S战技都失效了，但公主科洛丝一个200CP战技就可结束战斗。最后别忘了黑色方舟圣堂里的星之门⒁，打开这个门的同时，也意味着所有的支线任务到此结束（其中月之门5个、星之门15个、太阳之门5个）。调整好16个角色的装备、回路，并确认对这个星层世界没有任何留恋后，与始祖大人对话选择离开。

主线任务2：影之国幻影城

首先将16名队员分为4队，建议给每队都分1个可以独当一面的领队，以及加血补给的治疗者。在迷宫探索时，可以将极品物品（如超·斗魂扎头巾与腰带、神速结晶回路）先“借”前边的队伍用用，待打到Boss门口再摘下来，换回预定的装备，下一个队伍依然可以享受极品装备的乐趣。这样在幻影城迷宫的攻破方面就不会很难了。这个迷宫里有每个角色的最强武器（赛姆利亚石合成的除外），建议好好探索一下。

到达迷宫尽头后，右路打的是金色的帕蒂尔·玛蒂尔，它比较怕时属性魔法；中路打黑色的幻想乐曲，感觉比较弱，“种族灭绝”也没FC中那么拉风了；左路迎战红色古代巨龙，它除了血多也没什么可怕的。最终Boss是“世界之意志”，一开始时它会进入无敌状态并且召唤出7个不同属性的柱子，联合放出必杀技。必杀可以打掉我方每个队员近20 000点血，中了之后要立即用全回复术·复治愈。同时要用对应的魔法将柱子打掉，或者直接用S战技清屏。把柱子全打掉的同时无敌消失，Boss开始不断施放直线攻击战技，二话不说，立即闪出攻击范围。召唤出来的格利摩尔不用理会，放全屏S战技时顺带解决。不一会儿Boss会自动转变成时属性，用相应的魔法打吧。当它属性复原时会超蓄力并释放最强必杀圣痕炮·星球之源灭，赶紧加上大地之墙，否则几乎没人挨得住这一下。如果没有大地之墙可以迅速给凯文吃个还魂粉并释放“星杯领域”。之后Boss又变成空属性，此时把加CP全满的复活药吃上一遍，一轮S战技放过去就圆满了。


最底星层——无边炼狱

一段告别剧情后，“空之轨迹”三部曲到此结束。P



编者：欢迎广大玩家在此发布自己的单机游戏心得和技巧，请发E-mail至cross@popsoft.com.cn，并请在邮件中注明您的联系人姓名、地址及邮编。

《伊苏——起源》动作苦手必看之困难地形攻略

■黑龙江 杨雪梅

本作的战斗因为有5个难度可以选，所以任何人都能轻松通关。可是对于动作苦手来说，敌人虽弱，但面对多处困难的机关地形时却伤了脑筋，本文将详细讲解每一处地形难点，让大家不再卡在没有敌人的地方烦躁的试了一次又一次。


图1

1.全游戏绿色粘液滑行问题（图1）。因地滑而控制不好方向，打不到敌人或不能即时拿到敌人掉落物品。解决办法：控制方向的鼠标边划圈边指向要去的方向，即可增加与地面的摩擦力稳步向前（手柄、键盘同理）。


图2

2.水狱的领域，逆向水流问题（图2）。虽然此时还不会二段跳，但只要模拟二段跳形态，按两下跳，自然漂浮一段时间后重复，即可无视阻力。

3.默砂的领域

①精确跳跃取得隐藏宝箱问题（图3、图4）。冲到

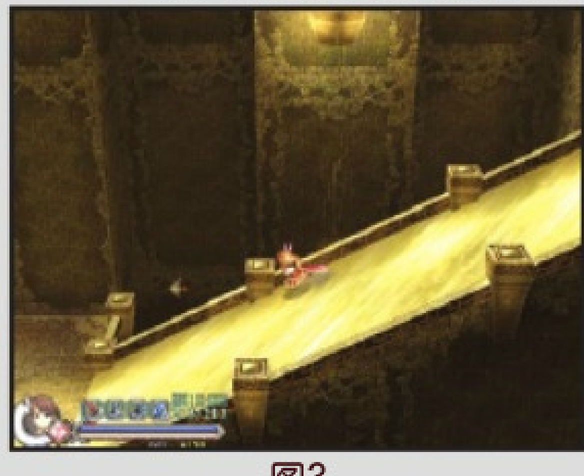

图3


图4

图中所示位置，即倒数第2个矮柱时二段跳即可。欲回到斜坡上的方法是在左边尽头处助跑后跳跃向前。


图5

②第2处刺棒左（图5、图6、图7），如果不是反应非常敏捷的话还是建议不要一格一格的跳，在浮板离开到图中的位置时冲刺+二段跳，直接越过第1条刺


图6

图7

棒落在浮板上，然后立即向内斜冲跳跃。

③第2处刺棒右（图8、图9），因为此处没有高低落差，所以如果用的是尤妮卡的话，只需用风魔法飞过


图8

图9

即可。但若用的是其他的人，在图9浮板位置时利用冲刺+二段跳仍是最方便快捷的过法。

④T形滑沙通道问题（图10、图11、图12），由于惯性+速度快且通道极滑，此处可考虑放弃鼠标和手柄，


图10


图11

暂且用一下键盘，一手按右方向键指引方向，一手点按上方向键随时调整平衡，保持人物在滑道中央即可，屡试不爽。且利用其惯性一直不要停下，借其速度无视攻击冲到房间尽头图12的洞穴中，取得地龙之爪装备后再轻松攻击。P


图12

《FIFA足球经理2008》赚钱秘诀

FIFA Manager 2008

■游侠 奥杰

1.轻松获取金钱： 使用文本编辑器打开\ea sports\fifa manager 08\user\objects目录下的house.txt文件。将最后一行改为“Palace,Palais,Schloss,Palacio,Palazzo,Palac,-1200000000,palace.bmp,2005”。进入游戏，购买Palace的时候，将获得大约900万英镑。

2.转会赚钱： 利用转会，低买高卖，可以赚不少钱。首先，声望达到8级，购买Ben Arfa或者Far Fan，然后将他们放到转会名单中，要价17 000 000，如果阿森纳或者利物浦来购买球员，就多要一些。以此类推，尽量让球探多找一些具有潜力的球员，将他们买过来，然后通过转会再将他们卖出去，赚取差价，从而获得资金积累。P

《质量效应》成就奖励
Mass Effect

■游侠 奥杰

只要在游戏中能够顺利达成以下指定成就，当重新进行游戏时，就可以开启相应奖励。当游戏通关后，开启“New Game +”选项，可以选择现有角色，并保留已有的装备和技能。

获得Soldier Ally成就，奖励：伤害减少（Damage Reduction）+10%。

Garrus随队完成75%游戏进程，奖励：衰减（Damping）和过载（Overload）冷却时间-10%。

达到60级，奖励：经验+10%。

Ashley随队完成75%游戏进程，奖励：硬化（Hardening）+10%。

杀死150个有机敌人，奖励：生命值+10%。

Kaiden随队完成75%游戏进程，奖励：升高（Lift）和投掷（Throw）冷却时间-10%。

Tali随队完成75%游戏进程，奖励：破坏（Sabotage）和AI入侵（AI Hacking）冷却时间-10%。

杀死250个合成敌人，奖励：防护（Shield）+10%。

游戏通关，防护伤害大于生命伤害，奖励：防护力量+10%。

Liara随队完成75%游戏进程，奖励：停滞（Stasis）和屏障（Barrier）冷却时间-10%。

使用手枪杀死150个敌人，奖励：神射冷却时间-25%。

一个角色达到50级，奖励：经验+5%。

游戏通关2次，奖励：武器伤害（Weapon Damage）+5%。

使用攻击步枪杀死150个敌人，奖励：新角色获得攻击步枪技能。

使用屏障75次，奖励：新角色获得屏障技能（Shielding）。

使用破坏75次，奖励：新角色获得解密技能（Decryption）。

使用过载75次，奖励：新角色获得电子技能（Electronics）。

使用止血剂（Medi-gel）150次，奖励：新角色获得急救技能（First Aid）。

使用AI入侵75次，奖励：新角色获得侵入技能（Hacking）。

使用神经入侵（Neural Hacking）75次，奖励：新角色获得医学技能（Medicine）。

使用停止75次，奖励：新角色获得停止技能。

使用投掷75次，奖励：新角色获得投掷技能。

使用弯曲（Warp）75次，奖励：新角色获得弯曲技能。

游戏通关，奖励：开启Hardcore难度。

在Hardcore难度下通关游戏，奖励：开启Insane难度。

使用升高75次，奖励：新角色获得升高技能。

Wrex随队完成75%游戏进程，奖励：每秒回复1点生命值。

使用湿化（Dampening）75次，奖励：新角色获得防护技能。

使用霰弹枪杀死150个敌人：新角色获得霰弹枪技能（Shotgun）。

使用奇异（Singularity）75次，奖励：新角色获得奇异技能。

使用狙击枪杀死150个敌人，奖励：新角色获得狙击枪技能（Sniper Rifle）。

金钱达到100万，奖励：购买幽灵级武器。P

《空之轨迹 the 3rd》收集隐藏书籍

■江苏 王念忠

书籍收集是“英雄传说”系列的“传统项目”，本次收集的难度大大降低，所有书籍都在大本营中出现，因此奖励也只是全属性上升、全状态免疫的饰品，而非以往的最强武器。以下就是所有书籍的所在位置：

1.第二话开始时，调查隐者之庭院正南方书库，在左起第1格书架上发现《红曜石》。

2.第三话开始时，调查卖食材的大树下方书库，在左起第1格书架上发现《利贝尔通讯》。

3.第四话开始时，调查正南方书库，在左起第4格书架发现《猫语日常会话入门》等5本书。

4.第五话开始时，调查正南方书库，在左起第2格书架上发现《牌技师杰克》。

5.第六话开始时，调查正南方书库，在左起第3格书架上发现《人偶骑士》。

6.第六话开始时，与正南方书库旁的雪拉扎德对话，发现《肉体改造论》，并入右侧《猫语日常会话入门》等5本书籍中。

7.第六话打败湖畔研究所Boss雾香之后，调查卖食材的大树下方书库，在左起第2格书架上发现《实录百日战役》等5本书。

8.最终话开始时，调查卖食材的大树下方书库，在左起第1格书架上发现《利贝尔通讯》，同时获得饰品“翡翠头环”。

需要注意的是拿书的地方有两处，一是正南方的书架，另一处是大树旁的书架。另外，每册书只要被发现即可，并不需要翻阅以及纳入背囊。P



（由游侠补丁网提供）

《太阁立志传5》（Taiko Risshiden 5）游侠新编剧本——“人间五十年”初夏篇V1.01+春之篇V1.06正式版。该剧本为游侠网NETSHOW论坛剑阁工作组耗时一年全力打造并精心设计的08年大作，感谢游侠网剑阁工作组副组长ericsim全情原创制作。

《真三国无双5》（Shin Sangokumusou 5）日文版育马器及武器铸造器（感谢游侠离任版主tanjiunnya原创制作）。

《战国无双2》（Sengoku Musou 2）日文版V1.1官方升级档。

《横冲直撞——终极杀戮》（FlatOut Ultimate Carnage）秘技快捷输入器V1.0版（感谢游侠会员穆玉龙原创制作）。

《横冲直撞——终极杀戮》（FlatOut Ultimate Carnage）强化光影补丁及光盘补丁。

《彩虹六号——维加斯2》（Tom Clancys Rainbow Six Vegas 2）V1.03升级档光盘补丁。

《冲突世界》（World in Conflict）中英文通用V1.009升级档光盘补丁。

《超级房车赛之起点》（Race Driver GRID）1.2升级档光盘补丁。

《使命召唤4——现代战争》（Call Of Duty 4 Modern Warfare）V1.7升级档光盘补丁。

《命令与征服3——凯恩之怒》（Command And Conquer 3 Kanes Wrath）通用版V1.1升级档光盘补丁。P

林晓：奥运会结束了，看了大半个月的体育比赛，那感觉是酣畅淋漓，是剧烈的心跳是激情的宣泄……更快更高更强，在不断挑战人类体能与意志极限的同时，更展现出人性的高尚和人类文明的光芒。奥运会结束了，该回归平常的生活，恢复规律的作息时间，本期剧场的这篇小说，便有助于平静情绪，附带思考那个终极问题：“人，为什么活在这个世界上。”



小猪快跑（1）

■山东 王泰寅

1

他醒了。天空像一块巨大的蓝宝石，挂在上头的两颗太阳，挤出一丝丝金光……两颗太阳？他再看，没错，是两颗！几团云彩在蓝天上飘来飘去，一会儿蒙住一颗太阳的眼睛，一会儿又放开，云彩的边缘上点缀着细碎的马赛克。他环顾四周，原来正躺在一个美丽的山谷里，连绵的绿草织成了地毯，几株缀满果实的苹果树无序地插在地上，树皮上生有奇怪的鳞片状锯齿，一条河从果林的间隙中蜿蜒蛇行，一直流出谷口。十几头猪在山谷里活动，它们吃苹果、晒太阳、在泥坑里打滚……偶尔一头猪会抬起头，瞪圆一对小眼睛漠然地看着他。这是哪里？我怎么来的？他只记得一扇红色的大门，他寻着一股香气走进去，然后就是一团黑暗，一个声音……再睁开眼就躺在了这山谷里。他感到头有点儿疼，但不像是挨了一闷棍，如果后脑勺挨了一棍子，醒来后的失忆就很正常。

他觉得口渴，想到河边喝口水，打算站起来，却不成功，他的身体不由自主地拒绝站立！他只好爬着去。当他爬行的时候，他感到动作很自然。他爬到河边，水波像一面做工粗劣的镜子，映出他的脸——那张脸上生满硬毛，翘着一只长鼻子，两只小眼睛从水里看着他，那是一张猪脸。

他举起两只手，看到的却是两只蹄子，就是它们带他爬到河边的，他竟然没注意到身体的变化。他恐惧地对着河面大叫一声：“为什么？”声音在山谷里回荡，还好，自己说的依然是人话。他的声带、舌头、大脑还是人的，只有外形变成了猪，只能爬行不能站立。他稍微镇定了一些，如果他是一个披着猪皮的人，那么这里其他的猪……

他以最快的速度向最近的一头猪爬过去，那头猪体型比其他的都要肥大，正在津津有味地嚼一只苹果。他小心翼翼地绕到对方面前，问：“你能说话吗？”那头肥猪勃然大怒，把嘴里的苹果核吐到他身上，说：“我当然能说话，这里所有的猪都会说话，你以为我是什么？大象？加菲猫？”。附近一头瘦小的猪走过来，问：“你是新来的，对吗？昨天晚上刚从空中掉下来的，你应该是第17个……”瘦猪盯住他的额头仔细看看，点头：“没错，你的ID是17号。”原来瘦猪额头粗黑的皮肤上依稀有个烙印，是个数字“05”，那头胖猪的额头上则是“03”。瘦猪说：“我是5号，那是3号，山谷里每头猪都有一个编号。”他问：“为什么要用编号？你叫什么名字？我叫……”瘦猪打断他的话：“名字是在前世用的，在这里不适用，这个世界我们只有编号。”17号吃了一惊：“前世？你是说我死了？”瘦猪不动感情地答道：“是我们都死了！”17号追问道：“如果我死了，为什么我丝毫不记得曾经死去的事儿？我只记得我曾经站在一扇漆成红色的大门前。门开了，我走进去，里面很黑，我嗅到……”打瞌睡的3号胖猪突然睁开眼睛接住他的话茬：“你嗅到一股怪味儿，然后就被黑暗裹住，仿佛回到了子宫里一样，漂荡在羊水中，当然还有那个声音，在黑暗中有一个声音，一个男人的声音……”胖猪故意模仿一种嘶哑的声调，一本正经地说：“你的罪孽让你只能来到这里。你只能投胎转世变成一头猪！然后你醒过来，睁开眼，就看到自己躺在这个山谷里，跟一群猪为伍，他们说你是头天晚上掉下来的，就像一只熟透的苹果。”胖猪摊开两只蹄子，两眼望天，叹道：“老天！难道每个新来的都要重复这些问题吗？1号老猪为什么不编写一本《菜猪指南》，人手一册……啊不！猪蹄一册！”他又闭上了眼睛。瘦猪说：“是的，来到山谷的都有同样的临终回忆，但每个人都不记得自己是怎么死去的，他们只记得死后的经历，门、香气、黑暗、声音……然后就是从山谷里醒来，以一头猪的模样醒来。”

2

17号：“这是哪里？这里为什么有两颗太阳？为什么天空和苹果树看上去有些模糊？难道我的视力退化了？”

5号：“你不该问‘为什么’，应该问‘为什么不’。这本来就是另一个世界，两颗太阳有什么稀奇？几天后你就会适应两颗太阳，你会认为天上就该有两颗太阳！你的视力当然退化了，不单单是你的视力退化，你整个人都退化成了猪。我们现在是用猪的眼睛来看世界，当然看东西会模糊，你必须适应猪的视角。

17号：“我们为什么在这里？我们为什么变成猪？”

5号：“你应该想想那个声音的提示，这里是死后的世界，我们之所以来到这里，退化成了猪，因为我们有罪，因为我们生前犯下的罪孽。”

17号犹豫：“如果我们有罪，这里就不会是天堂，那么这是地狱吗？为了惩罚我们的罪孽？”

3号胖猪又睁开眼睛插嘴道：“不，这里不可能是地狱。”他爬起身，一头顶在一棵苹果树上，制造了一场苹果雨。树上熟透的苹果纷纷落地。

17号惊讶地看到苹果树上的苹果是无限的，掉一只就会再生出一只。他试着咬住一只苹果，第一口咬下去的时候就像扎破一袋蜂蜜一样，甜美的汁水挑拨着他的味蕾。他禁不住赞叹道：“太好吃了。”

胖猪点头：“除了吃不完的苹果还有其他的享受，清澈的河水可以饮用也可以洗澡，你可以在泥坑里尽情打滚，然后到河里洗干净，躺在软得像北极熊皮的草地上，沐浴着温暖的阳光，晒太阳、睡大觉……很快你就会喜欢上这里的日子的。”

17号吃完一只苹果，依然疑惑：“既不是天堂，也不是地狱，那么这里究竟是什么地方？”

瘦猪说：“很简单，这里是人死后要去的地方。天堂和地狱只是活人的想象，从没有一个死人告诉过你死后的世界是什么样，对吗？死后的世界只有死人才知道！”

17号若有所思道：“但那个声音说我是因为犯错才来到这里，以猪的形态开始另一种生活。但我实在想不起来

曾经犯过什么罪。”

5号道：“每个人都这么说，谁会承认自己有罪。我生前是个律师，我自认从没有害过人，唯一的业余爱好就是长跑、泡妞和玩电脑游戏……”

胖猪打断他的话：“你曾是个律师？我相信这里是地狱了。律师天生就是魔鬼的代言人，你选择了这个职业，就不可能是个诚实的人。”

瘦猪摇头：“如果这里真是地狱，你也不可能是好人。”

胖猪伸出一只蹄子指着自己的长鼻子道：“我是一个拳击手，没有任何犯罪前科，我最大的嗜好就是周末躲在自己的小木屋里上网、玩游戏。我从没伤害过任何人。”

瘦猪反驳：“那些在拳击台上被你打的人呢？”

胖猪大吼：“那是我的工作，我也曾经被别人揍。”

17号打断他们的争吵，说道：“我是个侦探，最后一项工作是被派去调查一宗多人失踪案。有目击者报告说这些人失踪前曾在一座废弃的工厂外出现，共同点是爱玩游戏。而我跟你们不同，我是个工作狂，没时间玩游戏，我只是偶尔休假时上山野营。我曾经把37个罪犯绳之以法，我实在是不知道自己曾经犯下什么罪孽。”

胖猪说：“有没有罪都是你自己说的。没准儿你是个腐败的坏侦探，吸毒、收保护费……谁知道呢？”

瘦猪耸耸肩膀：“上帝知道。这就是他为什么把我们送进这里。但都无所谓了，都过去了，那是前世的事儿，现在我们得到了报应，我们死了，虽然我们记不起怎么死的，我们来到了这里赎罪……”

17号问：“你们什么时候来的？过了多久了？”

瘦猪想了想，回答道：“是断断续续一个个来的。最早的当然是1号，我们叫他老猪。具体时间很难说，我们没有钟表，猪不需要计时。这里的时间比人间过得快，你打个盹太阳就会起落好几次。”

17号顺着河流的方向朝远处眺望。山谷外是一片黑色的树林，树丛无风而动，似乎有什么东西藏在里面。他便问：“山谷外是什么地方？”

5号说：“外面很危险，所有的猪都不会走出山谷半步。只有老猪去过，他告诫所有新来的都不要走出山谷，我带你去见他，跟我来！”

3

苹果林深处，5号、3号带着17号找到一头最老的猪。它正在晒太阳，看上去仿佛有100岁了，獠牙翻卷出嘴角外，稀疏的黑毛掩不住额头上的“01”。1号告诉17号，他是最早来到这里的，他曾经探险过外面。“实际上我只是走到谷口看了看，”1号回忆道：“一片黑色的荆棘林封住了谷口，能看到林子里的一座宫殿。有一个不眠的巨人看守宫殿入口。我想要看看宫殿里面有什么，就走进荆棘林。没想到林子里躲着一群妖精。我站着不动，它们就不碰我。但当我掉头逃走时，它们追上来扑倒我，用尖利的爪子和牙齿攻击我。后来我昏过去了，我想一定是被它们咬死了。因为我醒过来，发现自己又回到了山谷里，就跟重生一样。看来妖精是山谷的守卫，上帝不想让我们走出去，只准我们待在伊甸园里面。那个你昏倒时听到的声音，就是上帝的声音。上帝把我们送到这个乐园里，我们每天只要享受就行了。”

17号摇头：“但是上帝说我们犯了错，需要赎罪！”

“不！我们已经变成猪了，这就是惩罚，我们已经付出了代价，这里绝不是地狱。”1号说。

“那么妖精是怎么回事？”17号追问。

“妖精是上帝造出来防止我们误入歧途的，毕竟这个世界是上帝创造的。如果上帝允许我们进入宫殿，就不会创造拦路的怪物，怪物是禁止入内的标志。”

“如果是上帝创造的，为什么他还要造出那座宫殿来诱惑我们？如果没有宫殿，就不需要怪物了，他可以只造出山谷来。”

“这……”1号猪拈着鬃毛想了想：“这是个考验，上帝对我们的考验。看我们是否虔诚到能够经受住考验。我们不能用愚蠢的好奇心来试探上帝的耐心，亵渎上帝的意志。”

17号说：“或许上帝就在宫殿里面呢，如果我看到他，我才会信他。”

1号说：“如果上帝想要见我们，他就会来见我们；如果他不想让我们看见，你就不可能见到他；否则，他就不是上帝了。”

17号挥动着一只蹄子，激动起来：“不，我认为我们应该到宫殿里去看看，我们应该把整个世界都探索一遍。反正我们也死不了，我们已经死了，如果怪物再次杀死我们，我们只会在山谷里复活，没有任何损失！不是吗？”

老猪的身体突然不由自主地哆嗦，好像很冷，尽管两颗太阳暖洋洋的阳光同时洒在他身上。他慢慢地说：“不，你不懂，虽然你不会损失什么，但被杀的过程却是真实的记忆。你不会忘记疼痛，你不会忘记妖精的爪子撕开你身体时的感觉。妖精的爪子非常非常尖，就像碎玻璃茬，你也忘不了你自己的血喷在你脸上时的感觉，血非常烫，就像刚煮沸的茶。你永远都不会忘记那种感觉，这样的经历你永远不会想要再尝试第二次！”

17号摇头：“不，我还是要去试试看，在了解整个世界之前，我不会接受任何关于上帝什么的解释。”

1号老猪叹气道：“新来的，你何必要自寻烦恼呢？既来之，则安之。我们要做的就是接受变化然后适应它。抛弃人的观点，接受猪的生活，改掉你的人称习惯，用‘猪’这个词来替代你所有的‘人’。去，吃个苹果，在泥坑里打个滚，你就会发现生活的美，没必要再去寻找更多，知足的猪才是快乐的猪。好奇心很危险，在猫的世界会杀死一只猫，在猪的世界也会害死一头猪！既然上帝让我们做猪，我们就应该做一头本份的猪，不应该胡思乱想，享受生活才是真谛。”

17号固执地说：“我就是害怕适应，尽管苹果好吃，日光浴很舒服，但那种一成不变的生活光想想就很无聊，你们怎么能这么快就接受这个世界？难道你们没有意识到？这里安逸的生活已经把你们的好奇心给一点一点吃掉了，你们已经退化成真正的猪了！我可以接受现实，但至少也要先把整个世界探索一遍才行。”他环顾周围，问：“会有人愿意跟我一块儿去山谷外看看吗？”

老猪用鼻子指着散落在果林里的猪群，笑：“没有一头猪会跟你走。”他故意加重“猪”的语调，说：“他们喜欢这里的生活，他们很满足，他们认为自己不是赎罪，而是享福，他们都认为自己是在天堂里。”

5号说：“我对山谷的生活很满意，但我总是担心……万一某天苹果树不再结果怎么办？我们必须做好第二手准备，我愿意出去找找新的食物来源。”

老猪叹气说，“那是上帝的工作，不是你的。”

3号胖猪说：“我也愿意出去看看，我不担心苹果没得吃，而是希望苹果没得吃，我实在是吃腻了苹果，如果外面有更好吃的可以换换口味。“

老猪叹气道：“贪婪和挑食是严重的罪，苹果味美，有营养，你为什么就是不满足呢？”

17号、3号和5号三头猪面面相觑，他们决定结伴同行，离开山谷。1号叫住他们，对17号讲：“我最后送你一句话：猪就是猪，即使你额头上的‘17’改成一个‘王’字，你也不会变成老虎。”（未完待续）P



我是一名即将复员的老兵，回首这两年的军旅生活，如果没有大软，将是十分枯燥无味的。从购买第一本大软起，我和战友就深深喜欢上大软，并且收集齐了这两年来的每一本大软。大软内容公正地来说还是丰富合理的，但对老网游的关注度是不是有些少？其实许多老网游中的人还是不少，关注度也不低呢。**（新疆 韩宇）**

不知不觉已经看了大众软件13年了，回想这13年来，每当游戏打不下去了，总要翻一下书，查一下攻略。现在，网络已经完全走进每个游戏玩家的生活中了。可对大软还是有一丝眷恋，每半个月还是会买上一期。家里的大众软件已经放满书柜了，游戏CD也堆满了房间。对于一个骨灰级的游戏爱好者来说，这又算得了什么呢！现在计算机的软硬件更新速度越来越快，可是很多经典游戏却被新的系统新的硬件拒之门外。有时候想重温一下旧梦，却发现没有机器可以运行这些老程序，这不能不说是一种遗憾，一种悲哀。回想以前玩《炎龙骑士团2》《三国志英杰传》时，没日没夜对照着攻略，为打出更完美的结局、组合而绞尽脑汁；为了在《大航海时代》里找出装备，找出港口，完成世界地图，经常是废寝忘食。现在的游戏已经带不来以前的那种激情了，或许现在是快餐文化当道，游戏也快餐化了，没有了那种细腻感。希望有一天，可以重温旧梦。**（广州 何亿文）**



林晓：13是西方人不喜欢的数字，对于东方来说，却是平常如斯。13岁的大软，犹如成长中初生青春痘的少年，来自外部客观条件的困难虽然一波连着一波，但却能愈挫折愈保持朝气，一如既往般奋勇直前，笑对世事风云变幻。陪伴大软一年年前行的读者，有许多已经是中国IT业中的精英，也有许多电脑初学者，感谢你们对大软的支持和鼓励。你们那一声“生日快乐”，是大软存在的最好诠释。为了你们的需求，大软将精益求精，力争百尺竿头更进步。

大软创刊不久我就期期不落地看它了。大软不仅丰富了我的课余生活，还帮助我选择了人生。因为大软，我在大学里选择了计算机专业；又是因为大软，我在大学毕业后从事了与计算机相关的职业。是大软使我对计算机产生了无限的热爱，在这里，我要向大软的编辑们说一声“谢谢”！大软的质量在同类杂志中可以说是大哥大级刊物了，个人认为一定会吸引更多电脑初学者前来购买，如果大软能加个“新学堂”之类的版块，将会抓住更多的初学者。应用心得栏目中能不能再细分出多个子栏目，分类、重点、热点、标题可用粗体字或者颜色字加以着重。还有，希望能多介绍一些在20几岁起跑加速登上人生巅峰的IT名人创业过程，以便激励80、90后们（也包括我自己）。**（辽宁 和鹏）**

建议大软适当增加一些电脑硬件知识的介绍和相关产品评测，同时能为一些对硬件不是太懂行的人介绍一些装机DIY方面的知识。极限竞技方面虽然“魔兽3”比较受欢迎，但还是应当多介绍一些CS和《星际争霸》比赛方面的东西，毕竟这两个游戏还是有相当多的人在玩。**（云南 王宇飞）**

我是一名即将进入高三的学生，大软是我最爱的杂志了。繁重的学习中，抽一点闲暇时间阅读大软，感觉很不错。我特别喜欢大软关于软硬件的前半部分。我家的电脑是上个世纪末的产物了，但每次在大软上看到新的软硬件知识，我都会在电脑上面应用一把，缓慢而快乐地实践着。我的理想是成立自己的IT公司，为中国的IT产业尽一份气力。因此我大学一定会考计算机专业。这都是大软给我的影响。**（四川 邵笠）**

看到的第一本大软是哥哥拿来的，我还收藏着，是2001年的110期，里面介绍了我最喜欢的《仙剑客栈》和《武林群侠传》的游戏攻略……那一年，我11岁。自己买的第一本大软是2004第18期，大软9周年纪念版。与大软从此相交相伴，一眨眼，我都已经要准备高考了。大软的几次“变身”我都经历过了，大软在不断为了读者的需求改变着，谢谢那些在杂志后辛苦奋斗的编辑们。**（广西 王俐）**

一本好的杂志，在外包装上要下足功夫。今年大软就很不错，以暖色调为基础，给人一种很美的感觉。还有，看得出来大软很关心国产单机游戏的发展，能否介绍一下国产单机游戏的制作小组？当年，我就是知道“仙剑4”制作的艰辛才买正版的。我希望大软的价格提升1元，增加页码到165页，并且每期赠送热门游戏海报。**（湖北 林恒星）**

软盘生活

在奥运会举办的日子里

林晓：奥运会结束了，史无前例的规模，频频被刷新的世界纪录，屡屡牵动人心的精彩比赛，都成为辉煌的历史，灿烂着北京的星空，也铭刻在中国人的记忆之中不能忘怀。在奥运的日子里，软编和软粉们都在忙什么呢？有什么观感趣闻？本期大众闲话告诉你。



拍摄 伍振

贺首金

软粉 hyj123456

陈酿相酬且莫辞，巾帼真不让须眉；
燮调浩气千钧砥，逆转乾坤两臂移；
霞漫犹观旗动早，缰催休教鼓鸣迟；
金瓯折桂将台上，谁取东风第一枝。

拍摄 双鱼儿

给奥运写的歌词

软粉 zkkjay

天空在破晓 雷电在闪耀
无所畏惧 欲与天公试比高

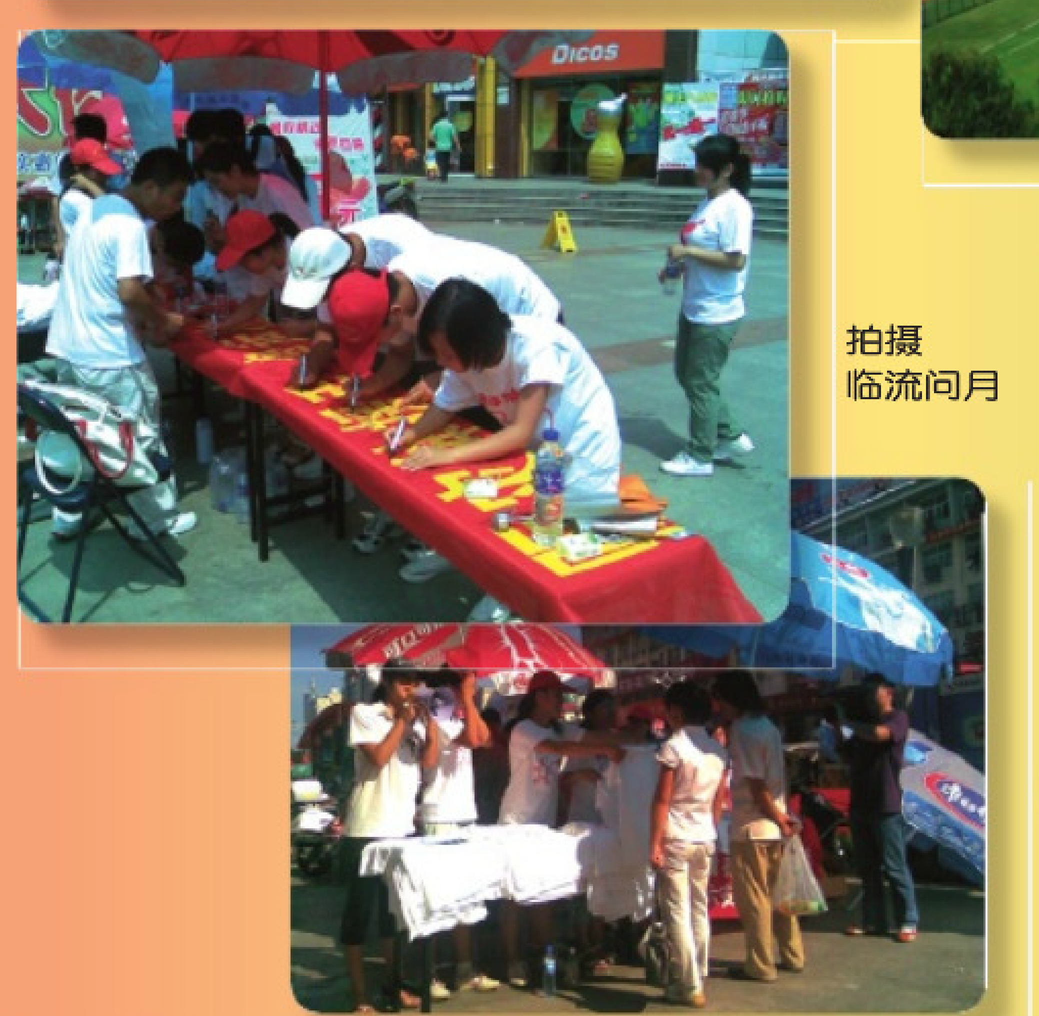
大地在咆哮 寒风在呼啸
勇往直前 心中热血不能消

心在跳 脚在跑 永不放弃
成绩想更好 无法来取巧
只有心中目标不动摇

奔跑 加快速度争分夺秒
跳高 就只差那一丝一毫
游泳 在努力着征服波涛
射击 是对精准度的寻找

梦想 以后道路上的目标
机遇 要自己亲手去创造
对手 激励你前进的信号
冠军 只有努力才能得到

举办奥运 是民族的自豪
参加奥运 也是值得骄傲
相信奥运会让世界变得更好





拍摄 临流问月

为奥运义卖

软粉 临流问月

太值得纪念了。我与几个原六安一中的校友，在安徽师范大学的某某学姐统一领导下在商厦门口做奥运文化衫签名义卖，所得收益全部捐给四川灾区，累了三天，但感觉值！

拍摄 RGigga

看足球比赛

软粉 RGiggs

去了现场看球，工体的首场奥运赛事呢（貌似也是工体改造后的首场比赛）！而且我还完成了一个非常伟大的壮举——成为工体奥运赛事中首个接住踢向观众席的球的人！哈哈哈，这可是我一直以来的梦想啊。旁边的妈妈给我照了几张像，周围的观众也都向我要球想跟球合影留念，那种感觉……就仿佛是大明星一般……可惜幸福总是短暂的，正当我盘算着怎么将这个球带回家的时候，我们可爱的警察叔叔突然出现，企图收回我的战利品。就在这时，2楼的球迷们都不看球了，冲着我大喊“不还！不还！”嘻嘻……最后嘛，当然还是得还给人家了。

赞英雄（献给这两天的奥运健儿！）

软粉 勾画

双臂能举万千斤，枪瞄圆心泣鬼神，双子落水与君齐；剑花轻挑炫人目，力量柔美现体操，中国金牌铿锵锵。



bbs.popsoft.com.cn
大软之家，
软迷软粉快来抢地盘

值班编辑：
林晓、Artec、8神经、Say、星尘

林晓：奥运会来了，编辑部很体贴人意的将年假调到了奥运期间。可惜，奥运会门票太难买了，编辑部中扑到票的人少之又少。还好北京城不仅仅有奥运场馆，还有数不清的博物馆；除了奥运会比赛，还有诸多的展览演出，要想打发9天假期，根本就是时间不够。

年假归来，小编们用照片描述了一段段北京奥运故事。



电子土豆的鸟巢之夜（没有票，只好远观鸟巢了）

篮球比赛中场休息时候的表演，很中国很绚丽（Cross：我还照了很多篮球宝贝的照片呢……）

修葺一新的故宫是奥运游客必去之处（电子土豆临时做了一回故宫导游）

立陶宛的球迷们（Cross：五棵松篮球馆的确很不错，比赛气氛没得说）

等待进比赛场的啦啦队（林晓一时冲动，差点上去问“我能加入吗”）

奥运会开幕式的璀璨焰火（野花：火树银花不夜天，说的就是那夜的情景）

比赛场地入口处的信息公告板，看得出是什么比赛场地吗？（林晓很注重细节，可惜一个福娃跑过去没照下来）

奥运村的近景（野花：奥运村就在家门口，可惜没机会进去参观）

冰河：万岁！我们是冠军！大家一起唱国歌，看国旗冉冉升起

冰河：在鸟巢田径比赛现场感受火炬，感受照耀世界的奥林匹克之光



《热舞派对》有奖问答



问题

1. 《热舞派对》2.0最多可支持多少人共舞？
2. 《热舞派对》中你最喜欢的场景是哪个？

奖品

完美特别大奖：1名 奖品 iPod nano

完美参与奖：20名 奖品30元完美一卡通

完美互动奖：30名 奖品《热舞派对》周边魔豆、扑克牌、贴纸、烟灰缸等



请参与此活动的读者把正确答案发到rewupm@wanmei.com此邮箱中，并在邮件中注明刊登媒体以及你的联系方式，如姓名、职业、地址、邮编、电话、QQ或MSN等。当月月末北京完美时空网络技术有限公司将会从所有的邮件中抽取获奖人员。

《热舞派对》是完美时空自主研发的首款休闲网游，以超高的游戏品质在国内众多舞蹈网游中脱颖而出。《热舞派对》2.0有超强的真实代入感和唯美细致的画面，采用先进的3D优化引擎，独创用于虚拟人物形象的第二代usPlayerX技术，颠覆传统舞蹈网游人物形象死板单一的弊端，给予玩家最贴近真实的视觉享受。《热舞派对》2.0中全新绚丽的特效、囊括市面流行音乐的舞曲库、炫动的新时装、一键换装系统以及50人共舞的超级舞厅系统将给玩家带来更加震撼的游戏感受，极其方便的用户交互系统使得玩家在游戏中可以更舒心的交流进步。

大家可以登录《大众软件》官网（www.popsoft.com.cn）《热舞派对》官方网站（www.rwpd.com）查看相关新闻资料，同时获奖信息也会第一时间刊登在网站上。

《新诛仙》问答活动获奖名单



完美特别大奖：1名

奖品：NDSL1台

获奖者：山东 杨雪

完美参与奖：20名

奖品：30元完美一卡通各1张

获奖者：

海南	马胜杰	四川	陈 亮	上海	薛嘉瑞
福建	王兴刚	吉林	谢 峻	新疆	邱峻峰
广西	覃宜贤	山东	刘 凯	湖南	张育桢
内蒙古	刘宇哲	山西	马旭烨	天津	孟 丹
江西	钱竹君	辽宁	郎晓飞	河北	毛帅恒
河南	高 飞	浙江	刘 川	湖北	陈 莉
北京	张 超	广州	董 超		

完美互动奖：50名

奖品：精美完美时空游戏周边各1个

因版面有限，完美互动奖获奖名单，我们会直接通过邮件与获奖者确认。

快评



边逛着苹果在北京的旗舰店，边看这期的专题文章，那感觉如同红酒配鹅肝酱，怎一个爽字了得。冰河的文章一直都喜欢，这篇《苹果在人间》也不例外，让我对苹果更增加了解与欣赏。我也和冰河一样，渴盼着中国自己的“苹果”——不断创新，体现智慧之美的技术产品，还充满传奇色彩。这期其它文章也都不错，尤其是实用软件栏目中的网络浏览器评测一文，刚好帮了我的大忙。《神奇绿巨人》的攻略给我印象相当深刻，虽然对美式英雄不大感冒，而且这个绿怪物太缺乏美感，但看了这个攻略后还是有想试玩游戏的冲动。这，就是一个好攻略的作用吧。**（贵州 王博聪）**



林晓：2008年第18期的《大众软件》，欢迎对杂志进行评论。请E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我你的感受。你的精彩评说将刊登在杂志上，并可得到精美的礼物。

致歉

本刊2008年14期榜评，因作者失误，错写为PPLive盗播了PGL电竞联赛。特此致歉。

永不休止的争论

■晶合实验室 Mu

话说自从热门软件排行榜出现之后，软件们的争论就没有停歇过，特别是一直以来入榜名单几乎就没有变过，大家都知道所谓的审美疲劳，何况原本就是冤家呢。各软件之间相互看不顺眼，时间越久越看不顺眼，你看看，它们又开始争论排名了。

Real Player：“想我历史悠久涵盖面广，乃是网络视频的始祖，小名还是RP，可见我是多么伟大，金山词霸这个土包子怎么能排在我前面呢。”说完插队把金山词霸挤到身后。

其实Real Player很早就看暴风影音不顺眼了。这暴风影音出身平民，仗着播放格式多的特点颇受平民阶层喜爱，被推入了三甲之列，更想不到的是还能坐得安安稳稳，有着贵族老板的Real Player当然气愤不已。但它放不下身段去携带其他格式取悦大众，死死抱着那个打死都不变样的贵族界面和RMVB敝帚自珍，还不愿意把RMVB格式使用权交给大众共享。这不，其他播放器都需要安装Real Player之后才能兼容RMVB格式，这样的高傲却给Real Player带来了不少人气——虽然多数用户感觉是气人。不过Real Player也有自知之明，排位跨度太大恐怕众软不服，但料想欺负金山词霸应该没问题，毕竟金山词霸要仰仗外语聚集人气，Real Player可是国外软件。

眼见词霸受了委屈，它的兄弟金山毒霸可不能忍。不过Real Player排名比它低不少，要直接发难有失身份更没挑战性，于是找上了同是国外软件冤家路窄的卡巴斯基：“国外软件就了不得啊？现在多少国外软件削尖脑袋想往国内市场钻，光杀毒软件都已经六七款了，咱国内杀软三巨头从来就没有怕过，你这总是误杀的软件也好意思排我前面？”一边指桑骂槐一边把卡巴斯基挤到后面去了。

卡巴斯基被骂得摸不着头脑，自己虽然很早就进入了国内市场，但一直以来都规规矩矩，那误杀一共没几次，更不是自己乐意，怎么变成“总是误杀”了呢？不过已经来不及了，等它反应过来，金山毒霸已经排在了前面。更何况毒霸抬出了国内杀软三巨头，看着在更前面排位的瑞星杀毒软件冰冷的目光，只好忍气吞声，暗下决心：我没来之前这里不过是山中无老虎，猴子称霸王。你们只不过占了天时而已，等我免费的功力到了一定程度，有了人气，你们自己说的天时不如地利、地利不如人和，迟早收拾你们。

这时候迅雷发话了：“诸位，榜单的作用是为了激励大家不断进取服务大众，而不是论资排辈相互指责，排位高低当然只能由用户说了算，不思进取迟早会被淘汰。”一边说着一边斜眼偷看第一位的QQ，意思再明显不过了。

除了QQ外的其他软件纷纷称是，心里却都在嘀咕：“你这位置怎么来的难道大家都不知道吗？假正经。”

QQ眼见挑衅，也不能不予反击：“世界风云变幻，逆水行舟不进则退。榜单的作用当然是激励大家锐意进取。但是……”斜瞄一下挑衅者，“也不能因为票数有失原则，做软件要厚道”。说完抬头望天，表现得不可一世。

老大发言的时候大家当然恭敬聆听，只是听到“做软件要厚道”这句一下子全部晕倒。QQ抬头望天望了半天，寻思一只蚊子都没找到，下面这些也太识时务了，我都这么累了不知道说点啥打断一下。等到实在受不了了低头一看，除了满地狼藉之外众软已经全跑出去了。

相反下载排行榜这边就安静许多，快车是老资格的下载软件，用户极多，而下载排行自然由下载软件评定，众软怎敢得罪快车，恭恭敬敬请到第一位。快车也是踌躇满志，顺便提拔了小弟迷你快车。而看在奥运的份上，不能让全国用户寒心，把PPLive奥运版请到第二把交椅。其他软件逐一排列，大家也都没有话说，自然安静许多。至于气氛嘛，你看Real Player和暴风影音仍然大眼瞪小眼，瑞星、金山和卡巴扭在一块，自然气氛热烈了。

热门软件排行榜那边，众软过了好久终于又回来了，毕竟恩怨还没解决，争论还要继续。而不管怎么争论，大多还是要凭实力说话，不管谁提升了实力，对我们用户来说都是好事。至于争论，我们当作看戏就行了。

迅雷

快车

中国 MADE




TOP TEN

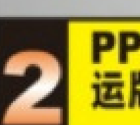
快车 热门游戏下载排行榜



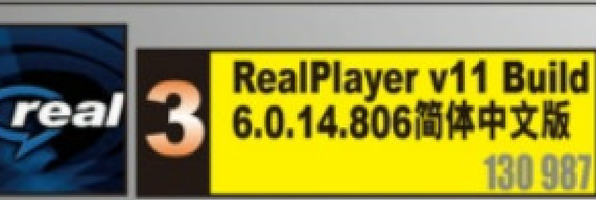


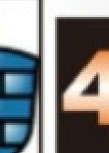






2 PPLive 1.9.46（奥运版） 132 054



4 瑞星杀毒软件下载版2008 v20.55.20 128 356

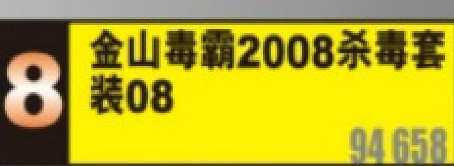
5 暴风影音 v3.6智能高清版 126 972



6 卡巴斯基全功能安全软件2009 8.0.0.454 103 467









9 迷你快车FlashGet 1.1正式版 90 326



10 金山词霸2008全功能免费版 87 631

本榜单数据由快车网提供
（该榜单内数据为月度下载次数）

热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
QQ	2008	1	2170	○	腾讯
迅雷（Thunder）	5.8.3.541	2	2137	○	深圳市迅雷网络技术有限公司
暴风影音	3.6智能高清版	3	2119	○	暴风网际科技有限公司
360安全卫士	4.2.0.1005	4	2110	○	奇虎公司
瑞星杀毒软件	2008	5	2101	○	北京瑞星公司
千千静听	5.2	6	2097	↑	郑南岭
WinRAR	3.80 Beta 3	7	2092	↓	Eugene Roshal
金山毒霸	2008	8	2052	↑	金山公司
卡巴斯基	7.0.1.325	9	1981	↓	卡巴斯基实验室
快车（FlashGet）	2.11.0.1186	10	1979	↓	网际快车信息技术有限公司
搜狗输入法	3.5.0.1056	11	1876	○	搜狐公司
傲游（Maxthon）浏览器	2.1.2.649	12	1795	↓	傲游天下科技有限公司
Windows优化大师	7.82 Build 8.602	13	1771	↑	鲁锦
PPlive	1.9.35	14	1663	--	PPLive.com
金山快译	2008	15	1659	--	金山公司
木马克星（Iparmor）	v2008	16	1582	--	罗建斌
Real Player	11	17	1450	↑	RealNetworks
金山词霸	2007	18	1446	↓	金山公司
BitComet	2008 Build 0708	19	1270	○	RnySmile
KuGoo（酷狗）	2008.5.208	20	1269	↓	酷狗科技

（本榜所列软件版本号截止2008年8月15日）


1

邮发代号：82-726
售价：￥6.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN